マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol. 7

ALL ABOUT

THE KING OF FIGHTERS 94

TM

オール・アバウト・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

© SNK 1994

すべての餓狼ファン・龍虎ファン そしてKOF'94ファンに この一冊を捧ぐ

膨大なデータと設定資料・原画を272ページで完全収録

SNK特別寄稿

NEO・GEOクラブSPECIAL

対CPU戦/対戦プレイ徹底攻略

開発スタッフ&サウンドチーム・インタビュー

特別掲載 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 全曲楽譜集

スタジオベントスタッフ・編

情報の密度がちがう!!

オール・アバウト・シリーズ

大好評発売中

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■1,400円 ■272ページ(カラー96ページ)

書き下ろし物語「ダークストーカーズの秘密」，完璧版全曲楽譜集など，カプコンの完全協力でお届けする一冊。通常の倍のページ数の技データ，連続技の章など，内容も充実。

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2 JET

■1,380円 ■240ページ(カラー96ページ)

対CPU＆対戦の攻略法といった基本的な内容に加え，キャラごとの人物相関図，技の当たり判定など，この本でしか読めないマニアックな情報を大量に掲載。

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■1,380円 ■240ページ(カラー96ページ)

内部設定データをもとに，基本システムをくわしく解説。そのほか，攻略法やメッセージ一覧，開発者インタビュー，ナゾの心霊写真，開発者が考案した歌詞などの情報も。

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■1,380円 ■240ページ(カラー96ページ)

システム解析，ゲーム攻略だけでなく，ファン必読の開発インタビュー，隠れキャラの出現条件，ボツ設定，アニメの絵コンテ，日米メッセージ一覧といった情報を幅広く紹介。

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■1,280円 ■160ページ(カラー112ページ)

ゲームのシステムや得点計算の説明にはじまり，連鎖に必要な攻略テクニック「階段積み」を紹介。さらに，専門用語辞典，全曲楽譜のほか，ドキュメント小説を特別掲載。

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■1,480円 ■208ページ(カラー112ページ)

『ストⅡターボ』『餓狼伝説2』など，全9タイトルにおよぶ人気対戦格闘ゲームの基本システムや攻略法，エンディングなどを解説。『ワーヒー2』の開発手記も特別掲載。

特報!! 『真サムスピ』を2冊で完全ガイド!

VOL.8 ALL ABOUT真サムライスピリッツ・システム解析編 — 94年12月発刊予定

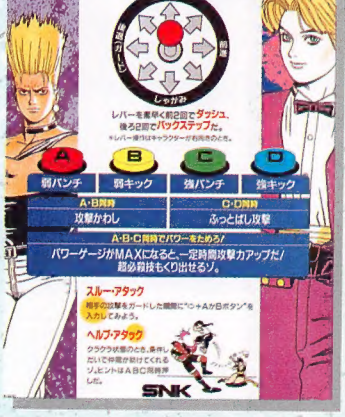
VOL.9 ALL ABOUT真サムライスピリッツ・徹底攻略編 — 95年1月発刊予定

ALL ABOUT

THE KING OF FIGHTERS 94™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

©SNK 1994

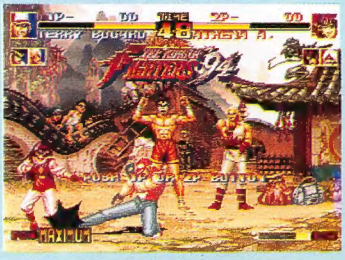


ALL ABOUT
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

夢のオールスター戦がここに実現!! 4

第1章 大会参加チーム 5

餓狼伝説チーム~龍虎の拳チーム 6
ルガール・バーンシュタイン 86
エンディング・ギャラリー 90
テレビCF映像FILE 92
THE SEXY OF FIGHTERS'94 96



キャラクター別索引

チーム名	キャラクター名	キャラクター・ガイド（第1章）	技データ（第1章）	対CPU戦攻略（第3章）	対戦攻略（第4章）
餓狼伝説チーム	テリー・ボガード	7	10	116	136
	アンディ・ボガード	8	12	117	136
	ジョー・ヒガシ	9	14	116	136
サイコソルジャーチーム	麻宮アテナ	17	20	118	142
	シイ・ケンスウ	18	22	118	142
	チン・ゲンサイ	19	24	119	142
日本最強チーム	草薙 京	27	30	120	148
	二階堂紅丸	28	32	121	148
	大門五郎	29	34	120	148
アメリカンスポーツチーム	ヘビィ・D！	37	40	122	154
	ラッキー・グローバー	38	42	122	154
	ブライアン・バトラー	39	44	123	154
キムの教育してやるチーム	キム・カッファン	47	50	124	160
	チャン・コーハン	48	52	125	160
	チョイ・ボンゲ	49	54	124	160
怒チーム	ハイデルン	57	60	126	166
	ラルフ	58	62	126	166
	クラーク	59	64	127	166
女性格闘家チーム	ユリ・サカザキ	67	70	128	172
	不知火 舞	68	72	129	172
	キング	69	74	128	172
龍虎の拳チーム	リョウ・サカザキ	77	80	130	178
	ロバート・ガルシア	78	82	130	178
	タクマ・サカザキ	79	84	131	178

（表内に記載されているのは，それぞれが掲載されているページです）

CONTENTS

第2章　基本システム　97

基本ルール　98
操作方法　100
移動　102
パワーゲージ　103
攻撃　104
必殺技　105
超必殺技　106
投げ技　107
ガード　108
キャンセル　109
攻撃避け　110
援護攻撃　111
気絶　111
得点　112

第3章　CPU戦　113

対CPU戦予備知識　114
VS餓狼伝説チーム～龍虎の拳チーム　116
VSルガール　132
その他の必勝パターン　134

第4章　対戦　135

餓狼伝説チーム～龍虎の拳チーム　136
連続技研究委員会・出張版　184

第5章　KOF'94の世界　185

SNKインタビュー　186
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94超情報局　190
連続技研究委員会in冥土　198
KOF'94予選落ちの人々　203
KOF'95大予想！　206
VOICE COLLECTION　208
メッセージ・ライブラリー　210
設定原画ミュージアム'94　224
オープニング案絵コンテ大公開!!　240
サウンドチーム・インタビュー　250
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94全曲楽譜集　252

STAFFより

山下　章
「A.A.シリーズ」をもっと増ページしたい——『KOF'94』を終えた今の切なる願い。だから『真サムスピ』は上下巻。お楽しみに！

大出綾太
某土星会社に習い，ベントでもAA2研を設立。その初仕事が本書。部長として多少は尽力したつもり——ところで天地返しって何？

山中直樹
山中の掃除してやるチームは，アテナよりケンスウが弱い。神龍天舞脚をやろうとすると，"光る立ち強キック"になるからさっ。

板場利光
今回は24キャラということで，いつもとは趣向を変えてみましたがどうでしょう。ぜひ感想を聞かせてください（内容についてもね）。

石井弘一
また，対戦の統括してるっす。一人じゃツライので今度「石井の校正してやるチーム」を作ろうと思ってるっす。誰かやらない？

小石朋仁
長い長い技表作成の日々で，韓国ステージのBGMに流れる「笑っちゃうハッハッハ」にとりつかれてしまいました。皆も聴くのだ。

安部理一郎
私が加わった3冊めのALL ABOUT。今回はちょっぴり気合い入れて書いたんで（まわりの声：そ～ですかぁ？）読んでくださいね。

仲みゆき & 中村京子
仲：あったらいいな。「KOF'95」では，"おじいちゃんチーム"があったらいいなぁっと。
中村：京サマ好き♥　でも私より年下。ちっ。

編集：スタジオベントスタッフ（山下　章／大出綾太／山中直樹／仲　みゆき／中村京子）
制作スタッフ：板場利光（CPU戦担当），石井弘一（対戦担当），小石朋仁（技表，連続技担当），押田隆太（CPU戦協力），安部理一郎（日本，女性チーム担当），煌竜（キムチーム担当），開田清隆（龍虎チーム担当），田中豊人（怒チーム担当），EXCHANGER（アメリカチーム担当），西部雅子，倉元一浩，亘　岳弘（編集協力），北野裕士（写真協力），あかんちん
採譜：ひっし～，STUDIO・F，野平賢一，中野一起
デザイン：鈴木雅彦（Graph House），藪ふく子，ロゴス
写植：JC²
協力：㈱SNK，㈱キョーワインターナショナル，サイトロン＆アート㈱
SPECIAL THANKS：㈱SNK『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』開発チーム，㈱SNKサウンドチーム，㈱SNK広報御一同
制作：マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
1994年12月25日第1刷発行　定価1,400円（本体1,359円）

©1994　Printed in JAPAN

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1－11－15
電話　(03)3445-6111
振替　東京5－51961
印刷　奥村印刷㈱　製本所　㈱堅省堂

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

夢のオールスター戦がここに実現!!

94年の初頭、『餓狼伝説』のキャラと『龍虎の拳』のキャラが闘う格闘ゲームが発売される、というウワサが、まことしやかに業界内を駆け巡った。だから『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』というタイトルをはじめて聞いたとき、「ああ、このゲームがそうなのか」と思った人も少なくないはずだ。

しかし、その作品は、僕らの想像の上を行っていた。アテナ、怒といったSNKの歴代人気キャラが総登場し、まさしく夢のオールスター戦が実現されていたのだ。時代も場所も関係ない、言わばパラレル・ワールドでの闘いのフェスティバル。全8チーム24人が参加する大会が、いま幕を開ける!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」出典ゲーム

餓狼伝説スペシャル

1993年度作品

何を隠そう「キング・オブ・ファイターズ」という大会名を使用した最初のゲームは『餓狼伝説』なのだ。そのシリーズ3作目『餓狼SP』は1年以上に渡るヒットを記録。

▲MVS,ネオジオ,スーファミ,PCエンジン,メガドライブ,ゲームギア版などが発表済み

▼キャラクター性の高いこのゲームは,テリー,舞,キムなど,多くの人気キャラを輩出した

龍虎の拳2

1994年度作品

『龍虎』シリーズ2作目の舞台は「キング・オブ・ファイターズ」。この大会名で『餓狼』と『龍虎』がクロスオーバーし、そして今回の『KOF'94』が登場することになる。

▲プレイできる機種は、MVS、ネオジオ、スーファミ。もちろんネオジオCD版もある

▼どことなく硬派なイメージの『龍虎』だが、設定を知ると登場キャラたちに親しみが沸く

サイコソルジャー

1987年度作品

美少女キャラをヒロインにした『アテナ』『サイコソルジャー』とつづくアクション・ゲーム・シリーズは、一部に熱狂的なファンを生みだした。SNKゲーム史を語るうえではずせない作品だ。

▲アテナとケンスウの顔が表示されるランキング画面。

▼清水香織の歌が流れるBGMが、このゲームのウリのひとつだった。♪ファイア～ファイア～

怒(いかり)

1986年度作品

戦場を舞台に、ひたすら撃ちまくるシューティング・ゲーム。2人同時プレイ可能で、その主人公がラルフとクラークだった。『怒』『怒号層圏』『怒III』とつづいていく『怒』シリーズの第1弾。

◀アーケード版の画面。ケイ・アミューズメントリースからファミコン版も発売された

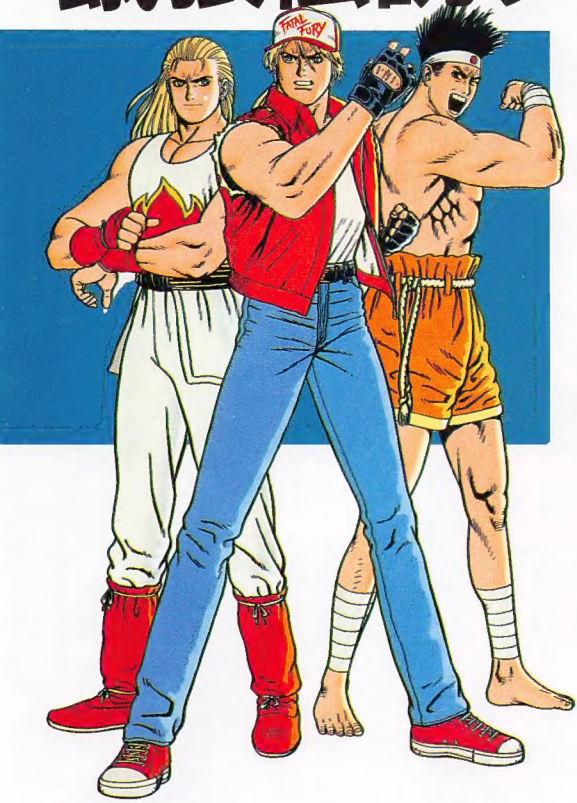
◀アーケード版はループレバーを採用していたのだ

第一章

大会出場チーム

●テリー・ボガード●アンディ・ボガード●ジョー・ヒガシ

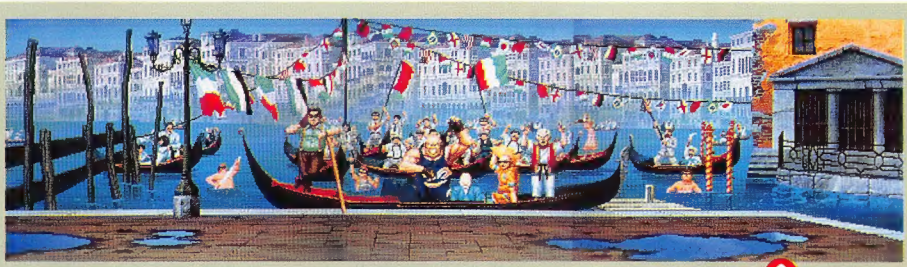
餓狼伝説チーム



3人とも『餓狼伝説』シリーズをとおしての主人公。格闘技の祭典「キング・オブ・ザ・ファイターズ」で過去に残した数々の武勇伝は，世界中に響きわたっている。初代『餓狼伝説』では2人協力バトルもやっていたが，今回は，3人が組んで新ルールのチーム戦に挑む。

●関連作品……『餓狼伝説』『餓狼伝説2』『餓狼伝説スペシャル』

イタリアチーム



STAGE-ITALY

万国旗が連なる川辺が舞台。雨上がりのためか，路上に水たまりができており，両端の水たまりには選手の姿が反射される。画面中央では，ビッグベアをはじめとする『餓狼』キャラが観戦中。なぜか，船頭はチン・シンザン。

開始時演出

▲青空に6発の花火が鳴り響く。運動会をホウフツとさせるシーンだ

▲そして，画面が下にスクロールし，試合場が映しだされる

TERRY BOGARD

リゾートをかねてイタリアへ修行にきていたところに，大会の招待状が届いた。またかとウンザリしながらも背後に不穏な影を感じ取り，真相究明のため，そしてライバルと闘うために参加を決意する。

CLUB SPECIAL

制作当初は，ほんの軽〜い気持ちで使用させてもらおうと思っていたのですが，『餓狼伝説スペシャル』が発売され，そのテリーのかっこよさゆえ，彼の人気はスタッフの中でもどんどん上昇していってしまい，制作上で非常に神経を使わなければならないキャラクターとなりました。

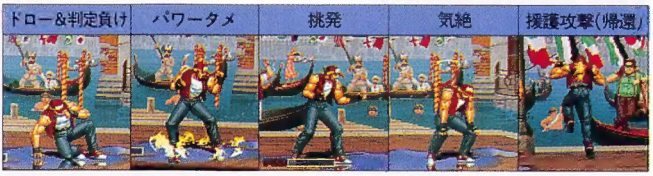
『餓狼』のテリーのイメージを損なわないように，などなど，いろいろな面で各スタッフは苦労したようです。

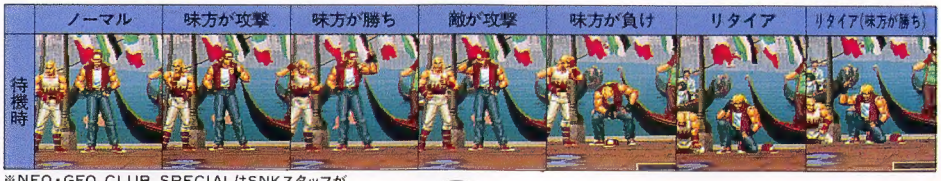
そう言えば，ゲーム調整担当の者が最終マスクROM提出の2時間ほど前に，立ち近距離強パンチの2発目にキャンセルを入れたため，ただでさえ強かったテリーが，さらに恐ろしい強さになってしまったことを覚えています。

テリーの勝利ポーズが変わったことも賛否両論あるようですが，『KOF'94』のオリジナルな部分として楽しんでもらえたらうれしいです。

PROFILE

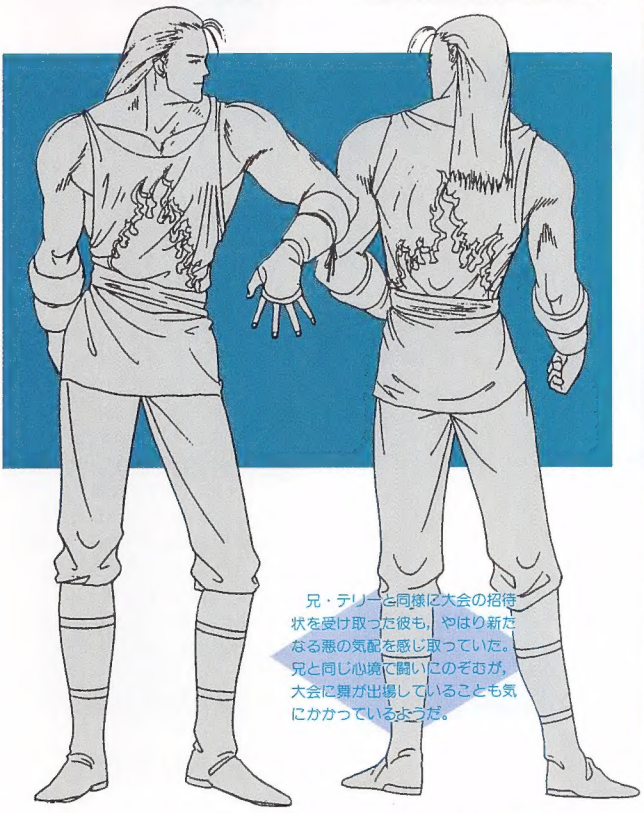
名前：テリー・ボガード
格闘スタイル：マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法
誕生日：3月15日
年齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：182cm
体重：77kg
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：ナメクジ





※NEO・GEO CLUB SPECIALはSNKスタッフが特別寄稿してくださったコラムです！

ANDY BOGARD



兄・テリーと同様に大会の招待状を受け取った彼も，やはり新たなる悪の気配を感じ取っていた。兄と同じ心境で闘いにのぞむが，大会に舞が出場していることも気にかかっているようだ。

CLUB SPECIAL

アンディも，オリジナルと比較するとけっこうマイナー・チェンジした部分があります。すべてのオリジナル・ソフトを持つキャラクターに言えることですが，本家のイメージを損なうことのないようにと，かなり神経を使いました。

そんなアンディにおいて大幅に変わった箇所と言えば，何と言っても「超裂破弾」だと言えるでしょう。

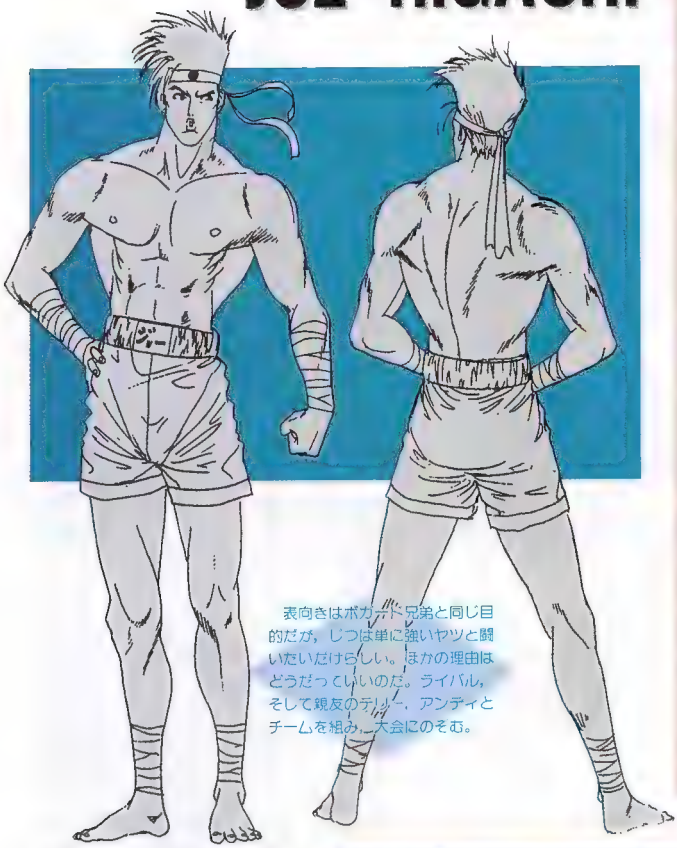
『KOF'94』でこの技ができたばかりの頃は，それはそれは凶悪な技でした。でやすい・よく当たる・負けない，そしておまけにダメージが超デカイとムチャクチャな技だったことを覚えています。

またデザイナー氏が描かれたアンディの設定イラストは，正面の立ちポーズが非常にカッコイイので，アンディ・ファンのかたは要チェックです！

PROFILE

名前：アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
誕生日：8月16日
年齢：22歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：171cm
体重：69kg
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意スポーツ：ショートトラック
大切なもの：修行時代の記念写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っている）
嫌いなもの：犬

JOE HIGASHI



表向きはボガード兄弟と同じ目的だが，じつは単に強いヤツと闘いたいだけらしい。ほかの理由はどうだっていいのだ。ライバル，そして親友のテリー，アンディとチームを組み，大会にのぞむ。

CLUB SPECIAL

『餓狼』キャラクターの中では，もっともグラフィックが変更されたキャラです。ジョーの勝利ポーズの顔についてですが，当初はあの『うっしゃあ！』の顔でさらに歯が欠けている，というけっこうスゴイ顔だったのです。

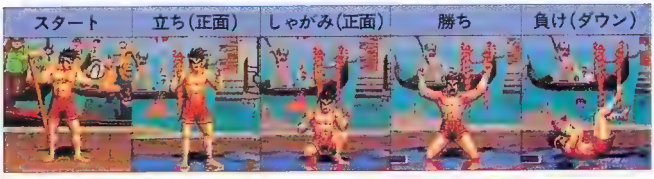
しかし，さすがにジョーファンのことを考えたすえ，かわいそうなのと恐ろしいのとで，結局担当者に頼み込んで歯の欠けていた部分だけは直してもらうことにしました。

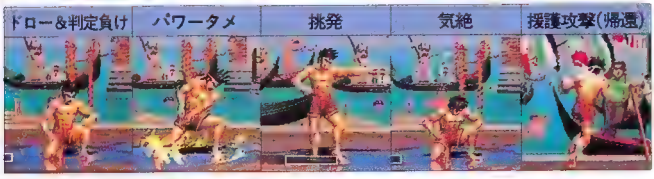
それからジョーの勝利ポーズの顔は，「『織○裕二』に似ている」と秘かにウワサされているようですが，みなさんはどのように思われるでしょうか？

また『KOF'94』では影の形もリアルに表現しているのですが，イタリア・ステージにある水たまりにキャラが入ると，足がキチンと水の中に写るんですよ。

PROFILE

名前：東　丈
格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：3月29日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB
身長：180cm
体重：72kg
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚
得意スポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校





テリー・ボガード

TERRY BOGARD

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○ エルボー	攻撃値 40＋20 得点 300＋300 気絶値 16＋16 キャンセル ○ ボディー 2HIT	攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ ひざ蹴り	攻撃値 44 得点 400 気絶値 16 キャンセル ○ スカイキック
立ち(遠距離)	攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル × ジャブ	攻撃値 46 得点 300 気絶値 23 キャンセル × ストレート	攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル × ハイキック	攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ミドルキック
しゃがみ	攻撃値 15 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○ しゃがみジャブ	攻撃値 53 得点 200 気絶値 20 キャンセル × しゃがみストレート	攻撃値 18 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○ 足払い蹴り	攻撃値 53 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○ スライドキック
垂直ジャンプ	攻撃値 17 得点 300 気絶値 12 キャンセル × ジャンプ手刀	攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ジャンプ正拳突き	攻撃値 20 得点 300 気絶値 12 キャンセル × ジャンプ前蹴り	攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ジャンプ後ろ回し蹴り
ななめジャンプ	攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル × ジャンプ手刀	攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × ジャンプ正拳突き	攻撃値 20 得点 300 気絶値 10 キャンセル × ジャンプテリーキック	攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × ジャンプテリーキック

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○	攻撃値 0＋0 得点 900＋900 気絶値 15＋15 キャンセル ○
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちカードポース直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	流し避け	ふっとばし攻撃 ジャンプバックスピンキック	スルーアタック ライジングアッパー 2HIT

投げ技

相手の近くで←or→＋CorD

バスタースルー

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1

パワーウェイブ

↓↘→＋AorC

コブシを地面に打ちつけ，地をはうエネルギー波を前方にはなつ。●弱→強の変化……弾の前進速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

バーンナックル

↓↙←＋AorC

両腕を広げたのち，青白く燃えるオーラを腕にまとい跳びかかる。しゃがんでいる相手にはカラ振りやすい。●弱→強の変化……攻撃前のスキと突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	600	800
気絶値	26	26
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

クラックシュート

↓↙←↖＋BorD

上半身をひねって反動をつけ，側転からカカト落とし。●弱→強の変化……ヒット回数と，突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	48	初期値48
得点	700	1000×3
気絶値	16	16×3
ヒット回数	1	3
ケズリ回数	3	3

ライジングタックル

↓タメ↑＋AorC

逆立ち状態で，腕を広げ回転しながら上昇していく。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱→強の変化……ヒット回数，上昇速度＆距離，前方への移動距離が増加。

	弱	強
攻撃値	48	48＋24
得点	500	700＋700
気絶値	15	15＋15
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	5	7

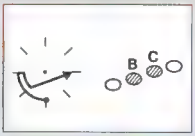
超必殺技

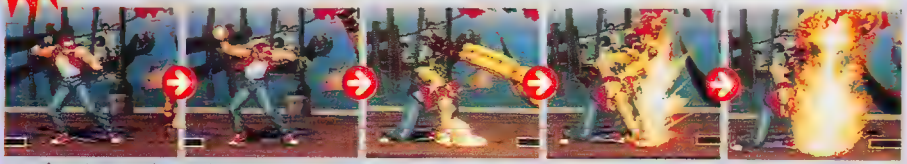
パワーゲイザー

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
120	2500	0	3

↓↙←↙→＋BC同時押し

コブシを地面にうちつけ，炎のような巨大エネルギー柱を吹きだす。このエネルギー柱は，相手の飛び道具を完全にカキ消せる（超必殺技はのぞく）。





▲コブシを高くかかげて　▲勢いよく振り下ろすと　▲地面に爆発が起こり　▲エネルギー柱が発生　▲柱はしばらくでている

※必殺技の簡略コマンドについては，131ページを参考にしてください。

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 17 / 得点 100 / 気絶値 12 / キャンセル ○ 曲がり平手	攻撃値 44 / 得点 300 / 気絶値 23 / キャンセル ○ 変形曲がり	攻撃値 19 / 得点 200 / 気絶値 12 / キャンセル ○ 突き蹴り	攻撃値 54 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル ○ 回転逆蹴り
立ち(遠距離)	攻撃値 17 / 得点 100 / 気絶値 12 / キャンセル × 弾き	攻撃値 44 / 得点 300 / 気絶値 23 / キャンセル × 回転打ち	攻撃値 19 / 得点 200 / 気絶値 12 / キャンセル × 突き返し蹴り	攻撃値 54 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × 竜巻蹴り
しゃがみ	攻撃値 15 / 得点 100 / 気絶値 9 / キャンセル ○ しゃがみ裏拳	攻撃値 52 / 得点 200 / 気絶値 20 / キャンセル ○ しゃがみ直き	攻撃値 17 / 得点 200 / 気絶値 7 / キャンセル × 払い蹴り	攻撃値 51 / 得点 300 / 気絶値 12 / キャンセル × 摺り蹴りキック
垂直ジャンプ	攻撃値 17 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × 手刀落とし	攻撃値 52 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × 飛翔落とし	攻撃値 19 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × 袈裟蹴り	攻撃値 54 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × 袈裟蹴り
ななめジャンプ	攻撃値 17 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × 手刀落とし	攻撃値 50 / 得点 400 / 気絶値 18 / キャンセル × 飛翔落とし	攻撃値 19 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × 飛び逆蹴り	攻撃値 49 / 得点 400 / 気絶値 18 / キャンセル × 飛び逆蹴り

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	通り返し避け	刈り蹴り	逆蹴り
			攻撃値 60 / 得点 800 / 気絶値 26 / キャンセル ○	攻撃値 0 / 得点 900 / 気絶値 15 / キャンセル ○

投げ技

相手の近くで⬅or➡＋CorD

抱え込み投げ

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
62	1000	0	1

飛翔拳

⬇↙⬅＋AorC

腰を引いたのち，正面へ突きだす掌打から青白い気弾を飛ばす。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

斬影拳

↙タメ➡＋AorC

残像を残すほどの高速突進からヒジをたたき込む。ヒット効果はのけぞりだが，攻撃後にスキはない。●弱→強の変化……攻撃前のスキと，突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	52	52
得点	600	800
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

空破弾

↙タメ↗＋BorD

腰を落としてから前方に伸び上がり，放物線軌道で跳ぶ。●弱→強の変化……攻撃前のスキと飛行速度＆距離が増加。

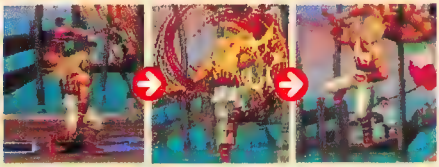
	弱	強
攻撃値	46	初期値46
得点	700	1000
気絶値	15	15
ヒット回数	1	4
ケズリ回数	3	4

昇龍弾

⬇↘➡＋AorC

かがみ込んだ姿勢から跳び上がり，振り回す腕で攻撃。無敵時間は存在しない。●弱→強の変化……ヒット回数，上昇速度＆距離，前方への移動距離が増加。

	弱	強
攻撃値	48	48＋24
得点	500	700＋700
気絶値	16	16＋16
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	2	2



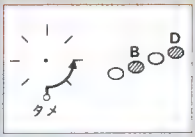
超必殺技

超裂破弾

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
初期値30	2500	0	10

⬇タメ↘➡＋BD同時押し

赤く燃えるような気につつまれた空破弾。攻撃判定がでるまでは全身無敵で，空中の相手にも連続ヒットする。着地寸前の一撃にのみ，ダウン効果がある。



▲かがんで反動をつける　▲ここまでは全身無敵だ　▲相手に連続で当たる　▲たとえ空中でも無関係　▲着地まで攻撃がつづく

ジョー・ヒガシ

JOE HIGASHI

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	ボディーフック 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	ひじ打ち 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○	ミドルキック 攻撃値 20＋10 得点 200＋200 気絶値 9＋9 キャンセル 1段目のみ○ 2HIT	ひざ蹴り 攻撃値 55 得点 400 気絶値 23 キャンセル ○
立ち(遠距離)	ジャブ 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	ストレート 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	ハイキック 攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	後ろ回し蹴り 攻撃値 55 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	しゃがみひじ打ち 攻撃値 15 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	しゃがみストレート 攻撃値 53 得点 200 気絶値 20 キャンセル ×	しゃがみ前蹴り 攻撃値 18 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○	スライディングキック 攻撃値 54 得点 300 気絶値 11 キャンセル ×
垂直ジャンプ	ジャンプエルボー 攻撃値 17 得点 300 気絶値 11 キャンセル ×	ジャンプストレート 攻撃値 53 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	ジャンプヒールキック 攻撃値 20 得点 300 気絶値 11 キャンセル ×	天井破りキック 攻撃値 55 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	ジャンプエルボー 攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	ジャンプストレート 攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×	飛びひざ蹴り 攻撃値 20 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	ジョーキック 攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ぶっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	抱えひざ避け	フライングニールキック 攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○	スウェーキック 攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○

投げ技

相手の近くで←or→＋C

レッグスルー

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
60	1000	0	1

つかみ技

相手の近くで←or→＋D

ひざ地獄

※表内の攻撃値と得点は2発に1発だけ加算されます。

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
9	200	0	6～14

ハリケーンアッパー

↙↓↘→＋AorC

地面をこするように大きく振り回すアッパーで，小型の竜巻を発生させる。竜巻は地面をはって前方に進んでいく。●弱→強の変化……弾の前進速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

タイガーキック

↓↘→↗＋BorD

かがめた体を伸ばす勢いで繰りだす，前方斜め上への跳びヒザ蹴り。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱→強の変化……ヒット回数，上昇速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	50	50＋25
得点	500	700＋700
気絶値	6	6＋6
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	6	4

スラッシュキック

↙タメ↗＋BorD

反転して勢いをつけたのち，蹴りを横に伸ばした状態で前方へ高速突進する。攻撃の前後に少しスキができる。●弱→強の変化……突進速度＆距離が増加する。

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	600	800
気絶値	10	10
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

爆烈拳

AorCを連打

高速パンチ連打。連打をつづけると，弱はパンチを7発だしたのち最後に踏み込みアッパー，強は13発だしたのち踏み込みストレート＋踏み込みアッパーを繰りだす。

	弱	強
攻撃値	20＋F 20	25＋F 40×2
得点	100＋F 200	200＋F 200×2
気絶値	1発につき4	1発につき5
ヒット回数	最大4	最大5
ケズリ回数	最大4	最大5

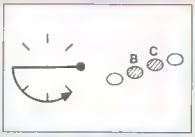
超必殺技

スクリューアッパー

→←↙↓↘＋BC同時押し

大振りのアッパーで，天高く伸びる竜巻を発生させる。竜巻はゆっくり前進したのち，一定時間で消滅する。なお，上空(画面外)に竜巻の攻撃判定はない。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
120	2500	0	3



▲腕を大きく後方に引き　▲大きく振り回すと　▲赤い竜巻が発生し　▲画面上まで伸びていく　▲竜巻は一定時間で消滅

※表内のFのあとの数値は，連打のフィニッシュ・ブローの攻撃値，得点を表わします。

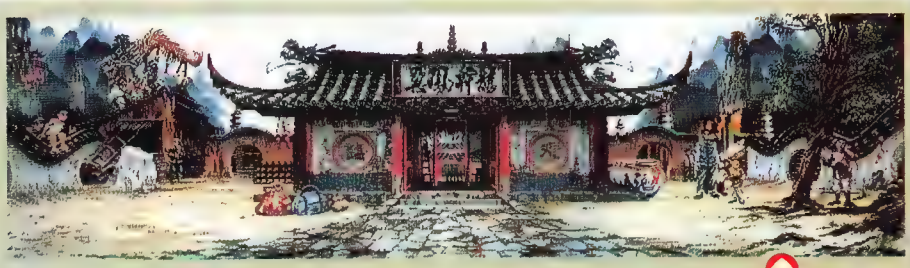
●麻宮アテナ●シイ・ケンスウ●チン・ゲンサイ

サイコソルジャーチーム

『サイコソルジャー』で超能力を駆使して戦ったアテナとケンスウは，チン老師のもとで拳法の修行を積んでいた。大会最年少と最年長が同居するチームだ。ちなみに，ケンスウはアテナを自分の彼女だと思っているが，当のアテナは好意こそあれどそれ以上ではないらしい。それをながめてケタケタ笑う老師の姿が目に浮かぶ。

●関連作品……『アテナ』『サイコソルジャー』

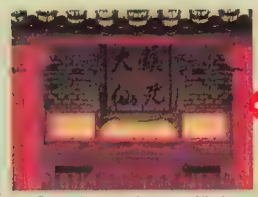
中国チーム



STAGE-CHINA

山水画のようなのどかな風景。門(「巽鳳 〜 」と書かれた看板がある建物)の右側に連ねられた巨大な酒ビンが，チンの酒好きを証明している。なお，画面中央にある荷物は，それぞれアテナ，ケンスウ，チンのもの。

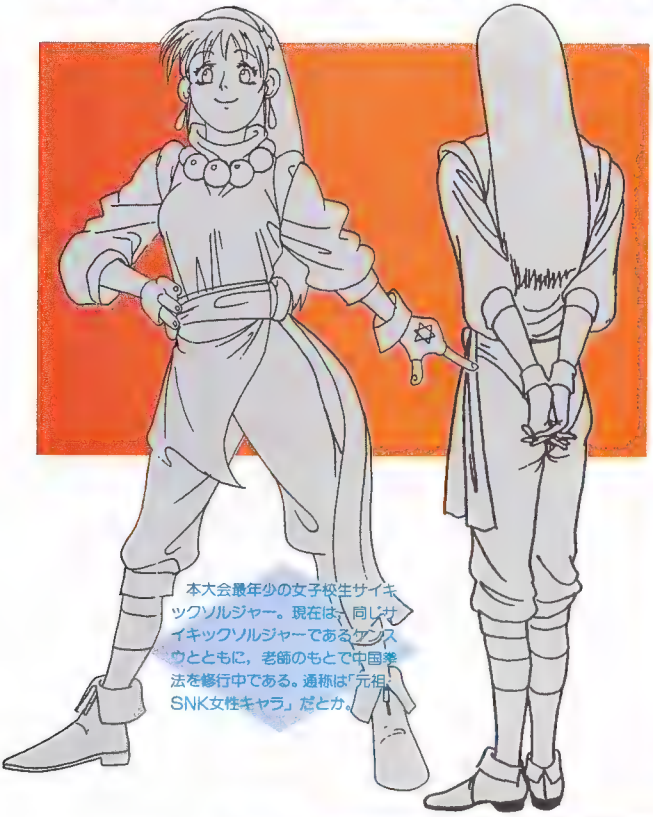
開始時演出



▲「鎮元大仙」と記された門が下にスクロールし……

▲木の扉がゆっくりと開かれ，試合場が登場するのだ

ATHENA ASAMIYA



本大会最年少の女子校生サイキックソルジャー。現在は、同じサイキックソルジャーであるケンスウとともに、老師のもとで中国拳法を修行中である。通称は「元祖SNK女性キャラ」だとか。

CLUB SPECIAL

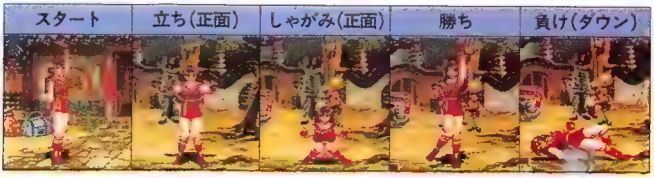
今か今かと復活が待ち望まれていたキャラクターだけに,「絶対ハズせない」というような，かなりプレッシャーの大きいキャラでした。あまりにも気をかけすぎたため，周囲からは「アテナだけエコヒイキ」とよく責められたものです。

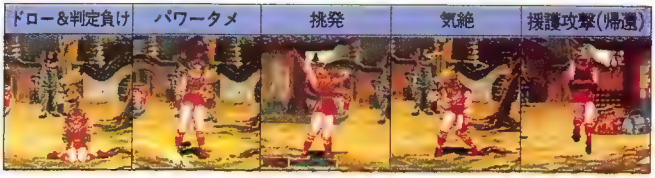
「セーラー服にすれば良かったのに……」という意見をよく聞きますが，セーラー服にしなかったのは海外市場のことを考えたのと，あまりにも狙い過ぎのように思ったからです。ただ，登場アクションだけは，チョットだけ狙ってみました。

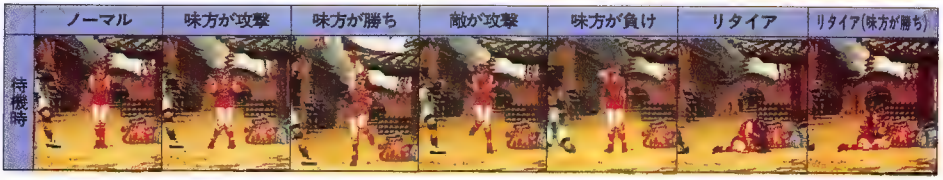
また，デザイナーによると，企画会議でアテナのアクションを説明するときに，企画者自身がポーズをとって説明する姿がおかしかったらしく，その姿をまともに見ることができなかったそうです(ポーズを取っているほうは，至ってマジメだったのに……企画者・談)。

PROFILE

名前：麻宮アテナ
格闘スタイル：超能力＋中国拳法
誕生日：3月14日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：B
身長：163cm
体重：50kg
趣味：星占い
好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切なもの：ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの：バッタ







SIE KENSOU

アテナとともに，老師のもとで拳法の修行をしているサイキックソルジャー。大会に参加する目的は，表向きは修行の成果を試すためとなっている。アテナとはライバルであり，友達。

CLUB SPECIAL

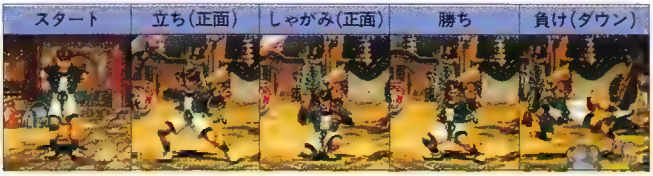
アテナに比べると，デザインがわりとすんなり決まったキャラクターです。以前のゲームではアテナばかりが目立っており，その陰に隠れていたキャラという印象が強かったようなので，「ここは一発ノ」と女性人気を狙って設定しました。

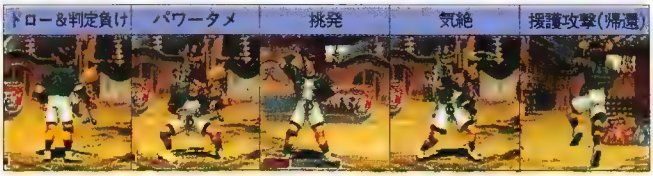
よく「なぜケンスウが大阪弁をしゃべっているのか?」と聞かれるのですが，彼は『サイコソルジャー』の頃からそうだったのです。かのロバート・ガルシアよりも，ずっとキャリアは古いわけですね。

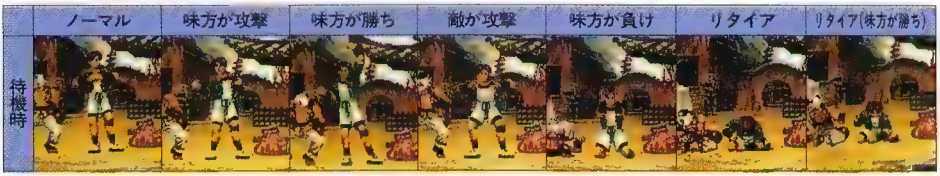
あと，勝利ポーズの顔のことなのですが，最初はもっとかっこいい顔だったのですが，いろいろと考えた結果，今の顔に変更しました。そのときは女性デザイナーたちからブーイングの嵐が吹き荒れて，しばらく止まなかったことを覚えています。

PROFILE

名前：椎拳崇
格闘スタイル：超能力＋中国拳法
誕生日：9月23日
年齢：18歳
出身地：中国
血液型：B
身長：172cm
体重：61kg
趣味：漫画観賞
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切なもの：家見優のデビューアルバム
嫌いなもの：修行







CHIN GENTSAI

アテナとケンスウの師匠。一見ただの酔っぱらいだが，その実，拳法の達人だ。大会に不穏な影を感じ取り，アテナとケンスウの修行の成果をためす，という表向きの目的をかかげて参加する。

CLUB SPECIAL

格闘ゲームを手掛ける，と決定したときから，企画者の中では今までのゲームにはいなかった「酔拳」のキャラクターをだしたいという希望がありました。『KOF'94』でその夢をかなえたのが，チンなわけです。

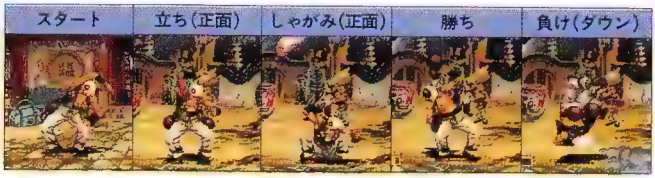
初期設定の段階で，アテナとケンスウというキャラは決まっていたわけですが，サイコソルジャーチームのもう１人を，２人の拳法のお師匠さんにしようということで，チン・ゲンサイが誕生しました。

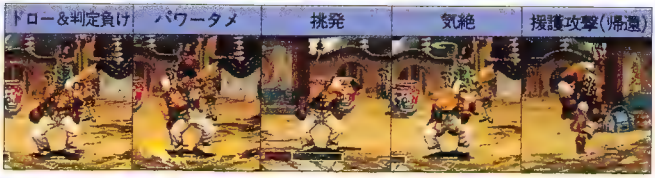
完全な酔拳の達人というキャラクターを目指していたので，その雰囲気を表現するのがかなりむずかしいだろうと思っていたのですが，担当デザイナーがじいさんを描くのが得意だったらしく，目指していた以上のものを仕上げてくれました。

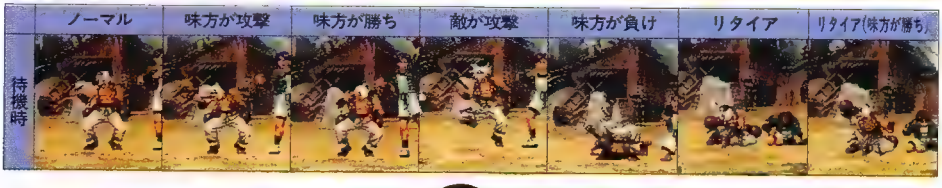
そのおかげで，このデザイナー氏はじいさんのクセが抜けず，しばらくの間は何を描いてもじいさんになっていました。

PROFILE

名前：鎮元斎
格闘スタイル：中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日：4月27日
年齢：88歳
出身地：中国
血液型：A
身長：164cm
体重：53kg
趣味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩orスキップ
大切なもの：酒
嫌いなもの：パンダ







麻宮アテナ

ATHENA ASAMIYA

三角跳び
あり
しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	外門頂肘 攻撃値 14 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	裡門頂肘 攻撃値 46 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○	側腿 攻撃値 16 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	連環腿 攻撃値 42＋21 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル 1段目のみ○ 2HIT
立ち(遠距離)	川掌(せんしょう) 攻撃値 14 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	沖垂(ちゅうすい) 攻撃値 46 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	側腿 攻撃値 16 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	後旋蹴腿 攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	地掌撃 攻撃値 12 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	双撞破 攻撃値 50 得点 200 気絶値 20 キャンセル ×	掃爪腿 攻撃値 14 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○	旋腿蹴 攻撃値 50 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○
垂直ジャンプ	落按襲 攻撃値 14 得点 300 気絶値 10 キャンセル ○	弾穿破 攻撃値 50 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	騰鷹蹴 攻撃値 16 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	飛擂脚 攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
斜めジャンプ	落按襲 攻撃値 14 得点 300 気絶値 10 キャンセル ○	翔掛撃 攻撃値 48 得点 400 気絶値 18 キャンセル ○	騰鷹蹴 攻撃値 16 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	風崩蹴 攻撃値 48 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ	バックステップ	投撃技	ふっとばし攻撃	スーパーアーツ
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前極走	後極走	フェニックスフリート	沖烈砲 攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○	鳳旋襲 攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○

特殊技

ジャンプ中に⬇要素＋D　フェニックスボム

攻撃値	得点	気絶値	キャンセル
22	800	0	×

投げ技

相手の近くで⬅or➡＋CorD　サイキックスルー

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
56	1000	0	1

ジャンプ中に相手の近くで⬆以外＋C　サイキックシュート

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
58	1000	0	1

サイコボールアタック　⬇↙⬅＋AorC

両手のひらに精神力を集めたのち，目の前で交差させ，つくりだした精神弾を前方に飛ばす。攻撃をだすまでのスキが大きいかわりに，攻撃後の硬直は短い。●弱→強の変化……弾の速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

サイコリフレクター　⬅↙⬇↘➡＋BorD

円形の精神壁を発生させる。この壁は攻撃判定を持つほか，接触した飛び道具を反射させる（超必殺技とカイザーウェイブはのぞく）。●弱→強の変化……攻撃前のスキと攻撃のでている時間が増加。

	弱	強
攻撃値	50	50
得点	600	800
気絶値	10	10
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

フェニックスアロー　ジャンプ中に⬇↙⬅＋AorC

空中で静止後，体を回転させながら前方斜め下へ突進。着地時の硬直は長め。●弱→強の変化……最後に蹴り攻撃が追加される。弱も攻撃中に⬇要素＋Dボタンを入力すると蹴り攻撃が追加される。

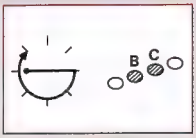
	弱	強
攻撃値	22＋F30	1発22＋30
得点	200＋F300	1発200＋300
気絶値	1発につき10	1発につき10
ヒット回数	最大6＋1	最大6＋1
ケズリ回数	最大6＋1	最大6＋1

超必殺技

シャイニングクリスタルビット　⬅➡↘⬇↙⬅↖＋BC同時押し

精神力を放出し，小さな球(ビット)を一定時間周回させる。攻撃判定はビットにあり，通常の飛び道具もかき消せるが，本人がダメージを受けると消滅する。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
130	2500	0	10

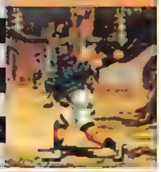
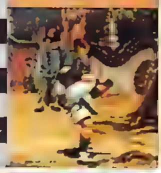


▲体からビットをはなつ　▲特定の軌道を周回する　▲本体は無防備だが　▲ビットが攻撃を行なう　▲最後は円をえがき消滅

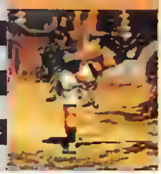
シイ・ケンスウ
SIE KENSOU

三角跳び	しゃがみ歩き
なし	なし

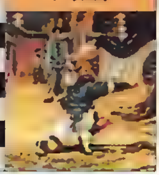
立ち(近距離)

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	龍爪	後旋拳	蹴腿	前蹴
攻撃値	15	47	17	56
得点	100	300	200	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	×	○	○	○
				

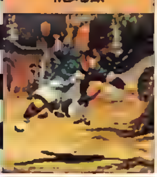
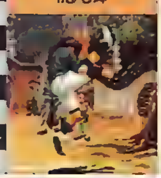
立ち(遠距離)

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	龍爪	後旋拳	蹴腿	後旋腿
攻撃値	15	47	11	56
得点	100	300	200	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	×	×	×	×
				

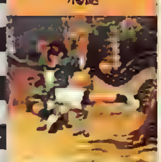
しゃがみ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	下方龍爪	下方剛拳	前掃腿	下方後旋腿
攻撃値	13	51	15	52
得点	100	200	200	300
気絶値	10	20	7	12
キャンセル	○	×	○	○
				

垂直ジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	龍旋膝	龍撃掌	龍飛脚	大龍飛脚
攻撃値	15	51	17	56
得点	300	400	300	400
気絶値	11	23	11	23
キャンセル	×	×	×	×
				

ななめジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	龍旋膝	龍撃掌	飛腿	後旋飛腿
攻撃値	15	49	11	50
得点	300	400	300	400
気絶値	10	18	10	18
キャンセル	×	×	×	×
				

操作	技名	攻撃値	得点	気絶値	キャンセル	
レバーを前方に2回	前極走					
レバーを後方に2回	後極走					
AB同時押し	龍旋避					
CD同時押し	打開	60	800	28	○	
[illegible]➡+AorB	掃蹴	0	900	15	○	

投げ技

相手の近くで←or→＋C　発勁

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
52	1000	0	1

相手の近くで←or→＋D　巴投げ

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
56	1000	0	1

超球弾　↓↙←＋AorC

両腕を交差させて精神を手のひらに集中したのち，腕を広げて精神弾をはなつ。攻撃がでるまでのスキはやや大きいが，攻撃後の硬直は短め。●弱→強の変化……球の飛行速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

龍頭砕　←↓↙＋BorD

逆立ち状態から腕を伸ばす勢いで跳び上がり，振り回す両足で攻撃する。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキ，ヒット回数，上昇速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	54	54＋27
得点	500	600＋600
気絶値	12	12＋12
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	3	2

龍連牙　←↙↓↘→＋AorC

ヒジを突きだして前方に跳びかかる。カラ振った場合はそのまま着地するが，相手に当たった場合は，そこからヒザ蹴り→ソバットへとつないでいく。●弱→強の変化……突進速度＆距離が増加。

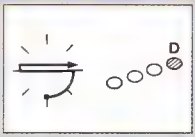
	弱	強
攻撃値	初期値50	初期値50
得点	300×3	400×3
気絶値	10×3	10×3
ヒット回数	3	3
ケズリ回数	3	3

超必殺技

神龍天舞脚　↓↘→←→＋D

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
初期値37	2500	0	最大8

龍連牙の動作で上昇していったのち着地して，龍頸砕の動作につなぐコンビネーション技。攻撃判定がでるまで全身無敵で，空中の相手にも連続ヒットする。



▲技の流れ自体は龍連牙　▲上昇しながら3回攻撃　▲いっぺん着地したのち　▲龍頸砕へ連続でつなぐ　▲蹴りは4発ヒットする

チン・ゲンサイ

CHIN GENTSAI

三段跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	掌背 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	掌心 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○	踹脚 攻撃値 15 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	連廻蹴 攻撃値 42＋21 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル 1段目のみ○ 2HIT
立ち(遠距離)	掌指 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	掌尖心 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	舅踹脚 攻撃値 15 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	旋廻蹴 攻撃値 47 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	座掌心 攻撃値 15 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	落圏掌 攻撃値 52 得点 200 気絶値 20 キャンセル ×	前掃腿 攻撃値 13 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○	転舅廻蹴 攻撃値 40 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○
垂直ジャンプ	掌落 攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	拄心 攻撃値 48 得点 400 気絶値 16 キャンセル ×	蹬脚 攻撃値 15 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	鬼摺蹴 攻撃値 47 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	掌側 攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	蓮掌法 攻撃値 50＋25 得点 400＋400 気絶値 18＋18 キャンセル × 2HIT	脚尖踢 攻撃値 15 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	飛舅廻蹴 攻撃値 44 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ
レバーを前方に2回
前倒身体

バックステップ
レバーを後方に2回
後倒身体

AB同時押し
曹国舅の型

攻撃値 58
CD同時押し
権鍾離の型

攻撃値 0
立ちガードポーズ直後➡＋AorB
瓢簞砕

つかみ技

相手の近くで⬅or➡＋C

強飲酒

攻撃値
1発につき9
得点
1発につき200
気絶値
0
攻撃回数
3〜7

投げ技

相手の近くで⬅or➡＋D

逆脚投げ

攻撃値
54
得点
1000
気絶値
0
攻撃回数
1

瓢箪撃

⬇↙⬅＋AorC

前方へひょうたんを投げつける。ひょうたんで，相手の通常の飛び道具をカキ消すこともできる(覇王翔吼拳および至高拳は例外)。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，射程距離が増加する。

	弱	強
攻撃値	45	45
得点	600	800
気絶値	18	18
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

鬼酔酒

⬅⬇↙＋AorC

酒を口に含み，前方斜め上に向けて吹きだす。触れた相手にダメージを与えられるが，飛び道具を消す能力はない。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，攻撃のでている時間が増加。

	弱	強
攻撃値	56	56
得点	400	400
気絶値	12	12
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

回転的空突拳

⬅↙⬇↘➡＋BorD

倒れ込むように前転していきおいをつけ，裏拳を繰りだす。前転中から攻撃を繰りだすまでは，姿勢がかなり低くなる。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，前転速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	600	800
気絶値	16	16
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

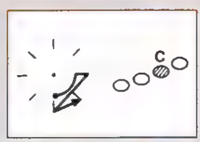
超必殺技

轟欄炎炮

⬇↘➡⬇↘＋C

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
120	2500	0	4

酒を口に含んだのち，前方斜め上にむけて炎を吹きだす。通常の飛び道具はすべてカキ消すが，超必殺技には逆に消される。また，足元にスキもある。

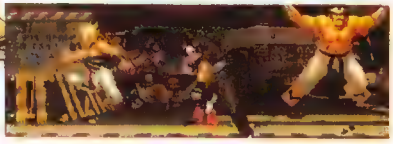


▲腰のひょうたんを取り ▲ひょうたんの酒を含む ▲正面に振り向いて ▲酒に着火して吹きだす ▲炎は一定時間で消える

●草薙 京●二階堂紅丸●大門五郎
日本最強チーム

「オレたちがこの『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』の主人公だ！」と豪語する日本代表チーム。1年前に日本で開催された全日本異種格闘技戦のベスト3が集った，文字どおりの「日本最強」軍団だ。炎を操る“草薙の拳”の正統伝承者・草薙　京，雷の力を有する二階堂紅丸，大地を振撼させる剛腕の大門五郎と，全員が自然現象を操れる点にも注目したい。

日本チーム



STAGE-JAPAN

路上が舞台。多くの観客がいるため，機動隊が出動している。右上のビルにはネオジオのマーク，中央にある立て札の左側には京の彼女がいることに注目。なお，歩道橋には各地へのルートが記された看板があるが……（超情報局参照）。

開始時演出

▲色が薄くてわかりづらいが，横断歩道を真上から見たところ

▲これが少しずつ斜め上からの視点になっていくのだ

KYO KUSANAGI

代々伝わる「炎を操る武術」を学んだ彼は，15才で師である父を越えると言われるほどの能力を発揮，18才で全日本異種格闘技戦に優勝した。つぎは世界最強とばかりに，大会制覇をめざす。

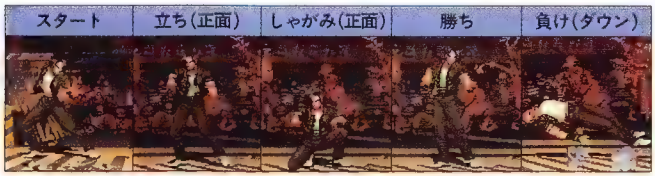
CLUB SPECIAL

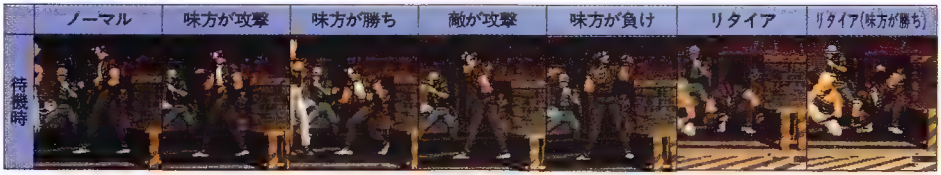
もともとSNKの人気キャラ総出演というコンセプトのゲームであるため，これまでの『餓狼』や『龍虎』の主人公たちに負けないようなカッコいいキャラクターを生みださねば／　ということで，とにかくデザインに時間のかかったキャラクターです。そのため，性格などの設定もゲーム後半になるまでは完全に決まっていませんでしたし，『草薙　京』という名前もじつは制作の後半になってからデザイナーの提案によって決定したいうくらいですから，このキャラがどれだけ難産だったかおわかりいただけるのではないでしょうか……（ちなみに以前は『霧島翔』という名前でした）。

しかし，そのおかげで彼の御先祖サマが『八岐の大蛇』を倒した『草薙の拳』の使い手であるという設定が生まれました。デザイナー某氏によると，『あ○たのジョー』に若干『デ○ルマン』の『不○アキラ』が入っている……，そんなイメージだそうです。

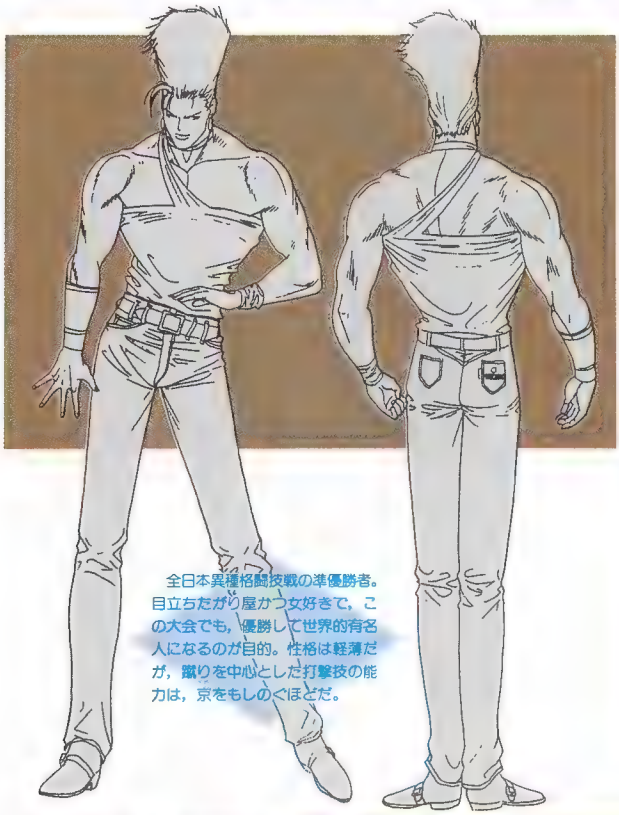
PROFILE

名前：草薙　京
格闘スタイル：日本古武術＋我流拳法
誕生日：12月12日
年齢：19才
出身地：日本
血液型：B（RH−）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力





BENIMARU NIKAIDO



全日本異種格闘技戦の準優勝者。目立ちたがり屋かつ女好きで，この大会でも，優勝して世界的有名人になるのが目的。性格は軽薄だが，蹴りを中心とした打撃技の能力は，京をもしのぐほどだ。

PROFILE

名前：二階堂紅丸
格闘スタイル：シューティング
誕生日：8月6日
年齢：20歳
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O
身長：180cm
体重：70kg
趣味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：刺し身
得意スポーツ：クレー射撃
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく

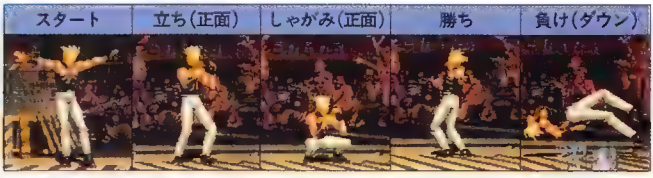
CLUB SPECIAL

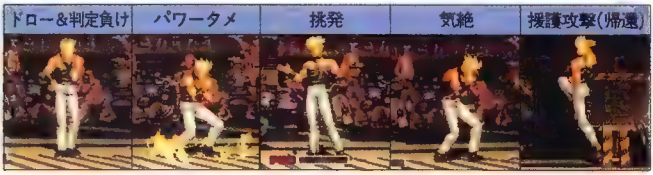
某マンガのキャラクターがモデルなのですが，そのせいで『紅丸』という名前が決まったあとでも，しばらくの間そのキャラの名前で呼ばれていました。彼も現在の姿に至るまで，さまざまな試行錯誤がくり返されたものです。例としては，タンクトップの形が挙げられます。ノーマルのものから，少しアレンジしたもの，肩のひも（？）が右に掛かったものや，左に掛かったものなどなど……。

また勝利時の「センキュー」という声が非常にクセのある感じで言われていますが，担当デザイナーがはじめてこれを聞いたときは，彼の持っていたイメージとあまりにもちがっていたため，その日は1日中仕事が手につかなかったそうです。

あっ，それから紅丸ってオカマなんですか？　とよく聞かれるんですけど，健全な男です。

どっちかと言えば，かなりの女好きです。おまけにちょっとナルシストかな？





GORO DAIMON

柔道の金メダリストだったが，柔道の強さに限界を感じて引退，1人山にこもって修行を積んだ。格闘技戦では準決勝で京に敗れ3位にとどまったが，一瞬で相手をたたき伏せるパワフルな技は驚異的。

CLUB SPECIAL

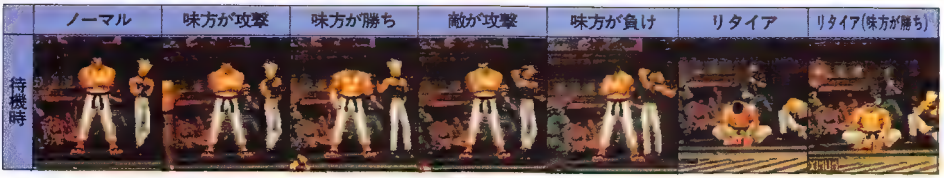
豪快な投げ技を使う柔道家を作りたくて設定したキャラクターです。制作当初に「ゲタを履いたまま闘うのはおかしいんじゃないですか?」という意見があったりもしたのですが，企画者が「どうしてもゲタを履かせたままで戦わせたい」と言ってワガママを押しとおし，五郎はゲタ履きのまま戦うことになりました。

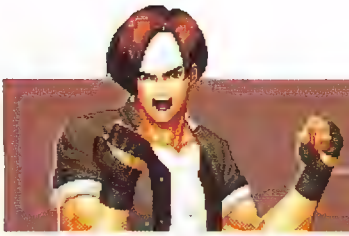
技に関して言えば，開発中の彼の投げ間合いは異様に広く，どんな相手にも吸い込みまくりの投げまくりで，最強の名を欲しいままにしていました。しかし，調整が入って少し弱くなってしまった結果，今では「足手まとい」とか「噛ませ犬」と呼ばれている彼が不敏でしかたがない今日このごろです。

このキャラクターはデザイナーの個性がかなり色濃くでており，勝利メッセージの口数の少なさや，勝利時に鳴り響く爆発音も，デザイナーの提案をそのまま使用しました。

PROFILE

名前：大門五郎
格闘スタイル：柔道＋我流格闘術
誕生日：5月5日
年齢：28歳
出身地：日本
血液型：A
身長：204cm
体重：103kg
趣味：自然と親しむこと
好きな食べ物：チョコレートサンデー
得意スポーツ：柔道
大切なもの：ゲタ
嫌いなもの：精密機械





草薙　京

KYO KUSANAGI

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 18 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 壱式	攻撃値 50 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○, × 五式	攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ 弐拾壱式	攻撃値 42＋21 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル 1段目のみ○ 七拾五式
立ち(遠距離)	攻撃値 18 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 弐式	攻撃値 50 得点 300 気絶値 23 キャンセル × 七式	攻撃値 18 得点 200 気絶値 12 キャンセル × 弐拾七式	攻撃値 57 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 九拾九式
しゃがみ	攻撃値 16 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○ 拾壱式	攻撃値 54 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○ 拾五式	攻撃値 18 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○ 参拾参式	攻撃値 48 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○, × 八拾八式
垂直ジャンプ	攻撃値 18 得点 300 気絶値 12 キャンセル × 拾七式	攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 拾九式	攻撃値 20 得点 300 気絶値 12 キャンセル × 四拾参式	攻撃値 57 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 七拾八式
ななめジャンプ	攻撃値 18 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 拾八式	攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 拾九式	攻撃値 20 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 四拾八式	攻撃値 53 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 七拾九式

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ぶっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポース直後➡＋AorB
甲・前駆	乙・後駆	霞	鳳臆	外式・霞裏肘
			攻撃値 62 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○	攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○

※キャンセルの欄の「○, ×」という表記は，攻撃の1段目はキャンセル可能，2段目はキャンセル不可能であることを表わします。

特殊技

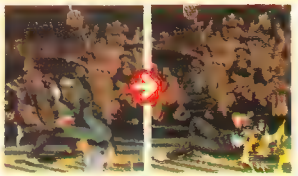
レバー➡＋D　ジャンプ中に⬇要素＋C

	外式・轟斧	外式・奈落落とし
攻撃値	40＋10	42
得点	400＋400	800
気絶値	18＋18	18
キャンセル	×	×

投げ技

相手の近くで⬅or➡＋C

	一刹背負い投げ
攻撃値	36＋20
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	2



百八式・輪払い　⬇↘➡＋AorC

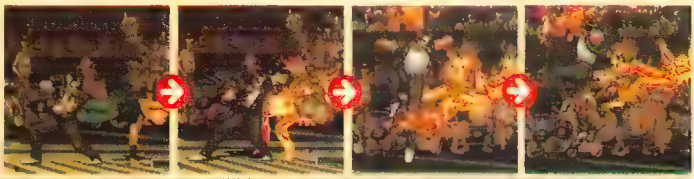
指にやどした火を振りかざし，地面をはう炎をはなつ。食らった相手は燃えてしまうが，ダウン効果はない(のけぞるだけ)。●弱 ・強の変化……弾の前進速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

百式・鬼焼き　➡⬇↘＋AorC

かがみ込んでのヒジ打ちから跳び上がり，広げた腕からはなたれる炎で周囲をなぎ払う。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱 ・強の変化……上昇速度＆距離と，前方に移動する距離が増加。

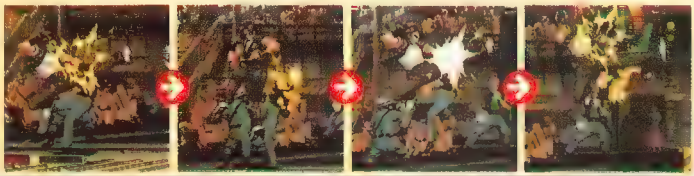
	弱	強
攻撃値	50	50＋30
得点	500	700＋700
気絶値	16	16＋16
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	3	3



百七式・鬼車　⬅⬇↙＋BorD

前方へ上昇しながら回し蹴り。強でだした場合，回し蹴り2回のあとカカト落として相手を蹴り落とす。空中の相手にも連続ヒットする。●弱 ・強の変化……攻撃回数と，上昇速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	50	38＋19＋30
得点	500	700＋700＋200
気絶値	20	10＋10＋10
ヒット回数	1	3
ケズリ回数	1	3

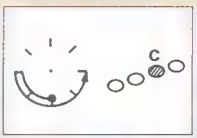


超必殺技

裏百八式・大蛇薙　⬇↙⬅↙⬇↘➡＋C

指に火をやどして構えたのち，全身を赤熱させながら前進，振り回す腕からはなたれる炎で広範囲をなぎ払う。攻撃判定がでるまで上半身無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
140	2500	0	1



▲一瞬このポーズで静止　▲腕を振り上げたのち　▲勢いよく振り下ろして　▲全身を炎でつつみ込む　▲攻撃時間は短め

二階堂紅丸

BENIMARU NIKAIDO

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 15 / 得点 100 / 気絶値 12 / キャンセル ○ フック	攻撃値 47 / 得点 300 / 気絶値 23 / キャンセル ○ エルボー	攻撃値 20 / 得点 200 / 気絶値 12 / キャンセル ○ サイドキック	攻撃値 54 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × ニーキック
立ち(遠距離)	攻撃値 15 / 得点 100 / 気絶値 12 / キャンセル × ジャブ	攻撃値 47 / 得点 300 / 気絶値 23 / キャンセル × ストレート	攻撃値 20 / 得点 200 / 気絶値 12 / キャンセル × ハイキック	攻撃値 54 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × ジャンピングソバット
しゃがみ	攻撃値 13 / 得点 100 / 気絶値 10 / キャンセル ○ しゃがみジャブ	攻撃値 50 / 得点 200 / 気絶値 18 / キャンセル × しゃがみフック	攻撃値 18 / 得点 200 / 気絶値 7 / キャンセル ○ しゃがみキック	攻撃値 51 / 得点 300 / 気絶値 12 / キャンセル ○ しゃがみローキック
垂直ジャンプ	攻撃値 15 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × ジャンプエルボー	攻撃値 53 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × ジャンプアッパー	攻撃値 20 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × ジャンプキック	攻撃値 54 / 得点 400 / 気絶値 23 / キャンセル × ジャンプサイドキック
ななめジャンプ	攻撃値 15 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × ジャンプエルボー	攻撃値 49 / 得点 400 / 気絶値 18 / キャンセル × ジャンプアッパー	攻撃値 20 / 得点 300 / 気絶値 9 / キャンセル × ジャンプニーキック	攻撃値 42 / 得点 400 / 気絶値 12 / キャンセル × ジャンプサイドキック

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後⇒+AorB
前ダッシュ	バックステップ	避け	ジャンプハイキック	ドッジサイドキック
			攻撃値 60 / 得点 800 / 気絶値 26 / キャンセル ○	攻撃値 0 / 得点 900 / 気絶値 15 / キャンセル ○

特殊技

ジャンプ中に⬇要素＋D

フライングドリル

攻撃値	1発につき42
得点	1発につき300
気絶値	1発につき6
キャンセル	×

投げ技

相手の近くで⬅or➡＋CorD

フロントスープレックス

攻撃値	60
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1

ジャンプ中に相手の近くで⬆以外＋C

スピニングニードロップ

攻撃値	56
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1

雷光拳

➡⬇↘＋AorC

腕をとおして雷のエネルギーをコブシに集め，前方に振りだして小型の電光を発生させる。電光は通常の飛び道具のみカキ消すことができる。●弱→強の変化……攻撃直後の硬直が一瞬だけ増加。

	弱	強
攻撃値	62	62
得点	600	800
気絶値	5	5
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

真空片手輪

➡↘⬇↙⬅＋BorD

片手を軸に駒のように高速回転，食らった相手をこちらの背後に弾きとばす。攻撃中にABCDボタンを同時押しすれば，技の強制停止も可能。●弱→強の変化……攻撃前のスキと回転数が増加。

	弱	強
攻撃値	64	64
得点	200	300
気絶値	0	0
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	6	8

居合い鰐り

⬇↘➡＋BorD

短いモーションから，残像しか見えないほど高速の鰐りを前方に振りだす。見た目よりリーチが長く，攻撃がでるのも早いが，攻撃後の硬直はやや長い。●弱→強の変化……なし

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	500	700
気絶値	10	10
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

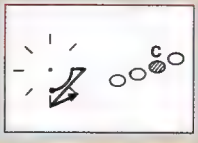
超必殺技

雷光掌

⬇↘➡⬇↘＋C

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
1発につき50	2500	0	2

コブシに雷撃を落としたのち前方に振りだして，巨大な電光を短時間で連続放出する。電光は，超必殺技以外の飛び道具をすべてカキ消す能力を持っている。



▲腕にカミナリが落ちて　▲巨大な電光をはなつ　▲電撃は何度も発生する　▲5発目の電撃が当たると　▲相手はダウンする

大門五郎
GORO DAIMON

三角跳び	しゃがみ歩き
なし	なし

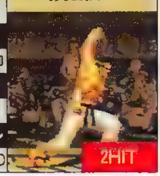
立ち（近距離）

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	胃突き	腹裏拳	顔蹴り	横すくい蹴り
攻撃値	21	54	23	62
得点	100	300	200	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	○	○	○	○

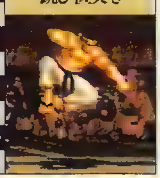
立ち（遠距離）

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	胸突き	両手突き	下段蹴り	顔蹴り
攻撃値	21	54	23	62
得点	100	300	200	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	○	×	○	×

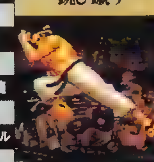
しゃがみ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	突き	頭上払い	足払い	突き蹴り
攻撃値	19	42＋21	21	57
得点	100	200＋200	200	300
気絶値	10	12＋12	7	12
キャンセル	○	1段目のみ○	○	○
				

垂直ジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	跳び直突き	跳びひじ落とし	跳びひざ蹴り	跳び蹴り
攻撃値	21	60	23	62
得点	300	400	300	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	×	×	×	×
				

ななめジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	跳び直突き	跳びひじ落とし	跳びひざ蹴り	跳び蹴り
攻撃値	21	57	23	60
得点	300	400	300	400
気絶値	10	18	10	18
キャンセル	×	×	×	×
				

	前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
操作	レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
技名	早前進	早後退	木枯らし	木倒打（ぼくとうだ）	突き上げ
攻撃値				68	0
得点				800	900
気絶値				29	15
キャンセル				○	○

つかみ技

相手の近くで←or→+C　十字絞め

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
1発につき11	1発につき200	0	3〜7

投げ技

相手と少し離れて←or→+C　横車

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1

相手の近くで←or→+D　送り足払い

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
56	1000	0	1

地響震

➡⬇↘+AorC

振り上げた手を地面にたたきつけ，大地を揺るがす振動を起こす。立ちガード不可能だが，ケズリ能力はない。●弱→強の変化……攻撃前のスキが増加。

	弱	強
攻撃値	38	38
得点	500	700
気絶値	23	23
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	——	——

相受け身

⬇↙⬅+BorD

前転受け身を行なう移動技で，攻撃能力はない。前転中は無防備だが，受け身をとってから起き上がる途中まで無敵。●弱→強の変化……技のスキと移動距離が増加。

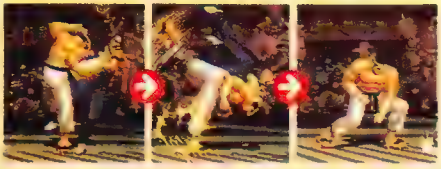
	弱	強
攻撃値	——	——
得点	——	——
気絶値	——	——
ヒット回数	——	——
ケズリ回数	——	——

超大外刈り

相手の近くで➡↙⬇↘+D

相手の体をつかみ，片足を振り上げたのち豪快に払いとばす，気絶値を持つ投げ技。投げに持ち込める間合いは，基本技が近距離のものから遠距離のに変わる範囲まで。

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
72	1000	23	1

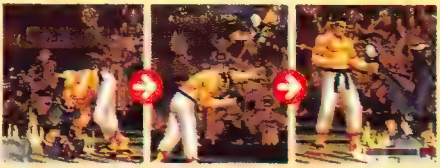


天地返し

相手の近くで➡↘⬇↙⬅➡+C

背負い投げで地面にたたきつけたのち，天高くほうり投げる。投げの入る間合いが超大外刈りよりさらに広い。なお，気絶値を持つ投げ技は，大門の必殺投げのみだ。

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
50+40	1500	8	2



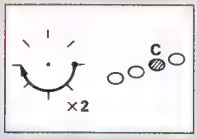
超必殺技

地獄極楽落とし

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
70+30×4	2500	0	5

相手の近くで(➡↘⬇↙⬅)×2+C

超大外刈りを仕掛けたあと，背負い投げを3発往復で行ない，トドメに天高くほうり投げる投げコンビネーション。最後は，爆発音とともに勝利ポーズをとる。



▲投げの間合いは広めだ　▲超大外刈りから背負い　▲背負いを3回仕掛けたら　▲仕上げにほうり投げる　▲落下にあわせてポーズ

●ヘビィ・D！●ラッキー・グローバー●ブライアン・バトラー

アメリカンスポーツチーム

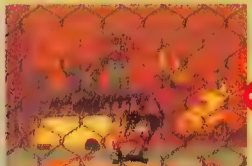
ボクシング，バスケ，アメフトと，スポーツ大国U.S.A.を象徴するようなイキのいいヤツらがそろった。ただし，空手を使うバスケ・スタイルのラッキーはともかく，アメフトのブライアンは，純粋な格闘技は未経験。深い読みは不要の，強引な乱闘が予想される。全員が200cmをゆうに越える長身ぞろいで，体格を活かしたリーチの長い攻撃が脅威となるだろう。

アメリカチーム

STAGE-U.S.A.

大会のリングが置かれた空き地。ラッキーの遊び場なのか，左上にはバスケットのゴールが。イヌやネコがあたりを埋め尽くしており，両端では謎のオヤジが踊りつづける。試合中は，中央のアフロヘアの男が選手を追いながら叫ぶ。

開始時演出



▲空き地を囲む金網が，画面いっぱいを覆っている

▲それが右にスクロールして，空き地が開けるのだ

HEAVY D!

試合中に対戦相手を死亡させたため，誰もが試合を敬遠するようになってしまう。そんなボクシング界に嫌気がさしていたところに招待状が届き，ラッキー・ブライアンとチームを組んだ。

CLUB SPECIAL

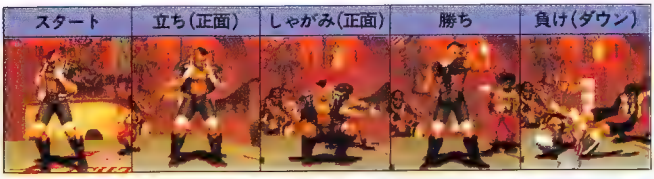
ボクサーというキャラクターは格闘ゲームにおいても出尽くしてしまっているので，今までにないタイプのボクサーを目指してデザインしました。最初はあんなに体はデカくなかったのですが，ある程度キャラクターが形になってきた時点で他のキャラクターと比べてみると，かなりデカい// ということに気づいたのでした。が，時すでに遅く，修正しているヒマもなかったので，そのままで行くことになりました。

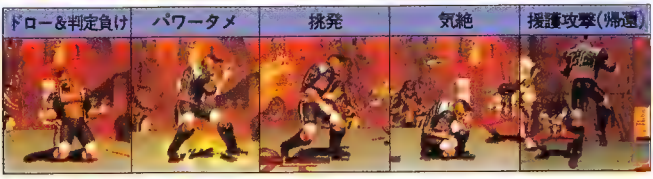
勝利時の音声が何を言っているのかがわかりにくく，スタッフの間では「調子ええ/」とか「いらっしゃい//」と言っているなどと，さまざまな説が飛び交いました。

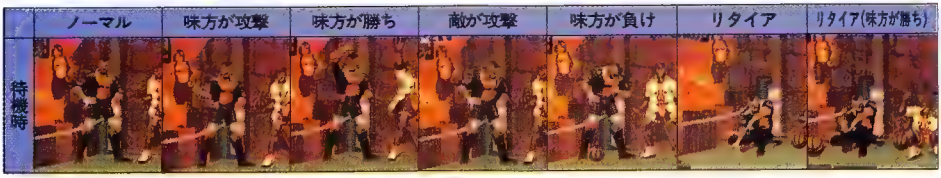
彼の名前はアメリカのラップ・グループが元になっているのですが，そのままではヤバいのではということで，名前のうしろに『/』を付けました。ちなみに彼の愛猫『プー』という名前は，実際に担当デザイナーが飼っている猫の名前をいただいたものです。

PROFILE

名前：ヘビィ・D/
格闘スタイル：ボクシング
誕生日：3月25日
年齢：28歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：208cm
体重：113kg
趣味：NEW JACK SWINGを聴くこと
好きな食べ物：毎日骨太
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：飼っているネコ（名前はプー）
嫌いなもの：きれいごと＋体裁







LUCKY GLAUBER

バスケットに刺激を失い引退したあと，以前から興味のあった空手を習得，全米空手選手権の頂点に立つほどの実力を身につけるに至った。ヘビィ・D！の誘いを受け，力試しのため大会に参加する。

CLUB SPECIAL

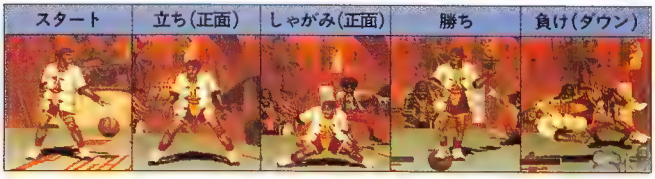
「バスケット選手の格闘家」ということで，真っ先にイメージしたのは，ブルース・リーの「死亡遊戯」のデカイ黒人。最初はそのイメージでデザインされていたのですが，どうも地味であるということで現在のデザインになりました。空手家という設定はそのときの名残です。

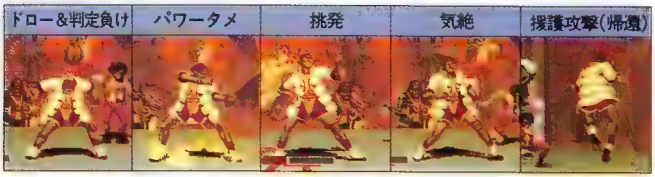
彼はもともと日本人かぶれの黒人という設定だったのですが，デザインが変更になった時点でこんなにアメリカンな格好で日本かぶれはないだろうと思い，その設定は止めることになりました。

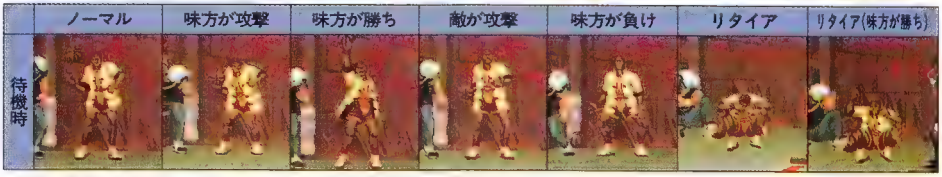
担当デザイナーの話によると，体がデカいうえに着ている服が複雑だったため，描き込みがかなり面倒くさかったらしく，小さなキャラを描いているデザイナーがうらやましかったそうです。

PROFILE

名前：ラッキー・グローバー
格闘スタイル：バスケット＋空手
誕生日：12月2日
年齢：27歳
出身地：アメリカ
血液型：AB
身長：222cm
体重：105kg
趣味：感覚ハガキの応募
好きな食べ物：黒豆
得意スポーツ：野球
大切なもの：戦いに使用しているバスケットボール
嫌いなもの：ガラスをひっかく音







BRIAN BATTLER

ブライアンは現役のアメリカンフットボール選手で，格闘技の訓練はとくに受けていない。そのため，アメフトの動きを活用した型破りな攻撃で闘う。アメリカ人の誇りをかけて大会に挑む。

CLUB SPECIAL

彼が『KOF'94』の前の原案のときからいた，もっとも古いキャラクターです。

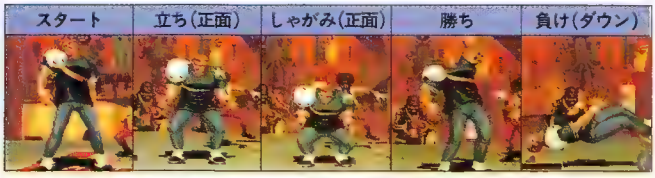
当初はヘルメットをかぶり，たくさんのボルトの刺さったプロテクターをガチガチにつけていたのですが，なんとなくスッキリさせて今のデザインに落ち着きました。もともとがそういうデザインでしたから，『ワールドヒーローズ2』のジョニー・マキシマムが登場したときには，かなりびっくりしたものです。

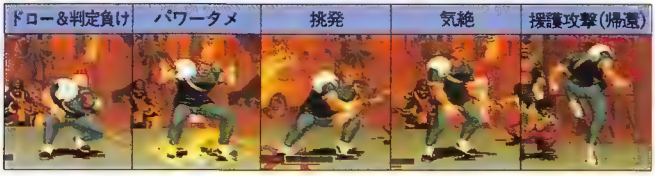
彼の必殺技の中に『ダッシュスクリューボディプレス』というものがありますが，開発内ではその姿から『ダッシュガメラ』と呼ばれていました。

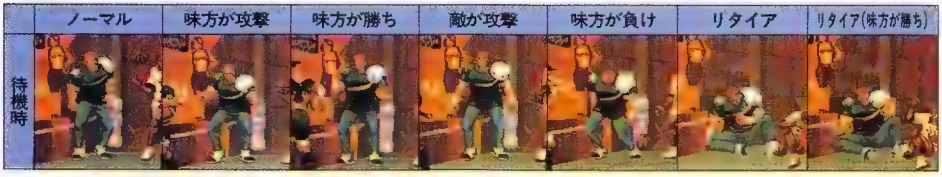
またブライアンは格闘技の経験なしという設定なので，そのことを意識して，キックをだすときに足をまっすぐにしているグラフィックはないそうです。

PROFILE

名前：ブライアン・バトラー
格闘スタイル：アメフトで鍛えたパワー攻撃
誕生日：4月15日
年齢：27歳
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：219cm
体重：142kg
趣味：カーレース
好きな食べ物：イモ料理
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：愛車のバイパー
嫌いなもの：地道







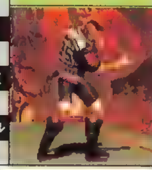
ヘビィ・D！

HEAVY D!

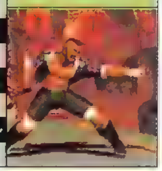
三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

立ち(近距離)

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	ジャックフック	ナックルシューター	ブレイキングブロー	ダブルカウンター
攻撃値	21	54	23	46
得点	100	300	200	400
気絶値	11	23	11	16
キャンセル	○	×	×	×
				

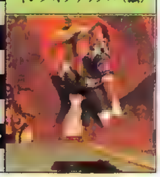
立ち(遠距離)

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	マッハジャブ	カウンターストレート	マッハジャブ	スクリームナッパー
攻撃値	21	54	23	60
得点	100	300	200	400
気絶値	11	23	11	23
キャンセル	×	×	○	×
				

しゃがみ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	センシティブナックル	スピーディングナッパー	センシティブナックル	フットクラッシュ
攻撃値	19	52	21	58
得点	100	200	200	300
気絶値	8	20	8	12
キャンセル	○	○, ×	×	×

垂直ジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	キングオブナックル(弱)	キングオブナックル(強)	ジャンピングジャックナックル(弱)	ジャンピングジャックナックル(強)
攻撃値	21	62	23	60
得点	300	400	300	400
気絶値	11	23	11	23
キャンセル	×	×	×	×
				

ななめジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	キングオブナックル(弱)	キングオブナックル(強)	ジャンピングジャックナックル(弱)	ジャンピングジャックナックル(強)
攻撃値	21	55	23	56
得点	300	400	300	400
気絶値	8	18	8	18
キャンセル	×	×	×	×

	前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
操作	レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡+AorB
技名	前ダッシュ	バックステップ	キングオブスウェー	ハイスピードアッパー	ロッククラッシュアッパー
攻撃値				65	0
得点				800	900
気絶値				28	15
キャンセル				○	○

※表内の攻撃値と得点は2発に1発だけ加算されます

特殊技

遠距離で←or→+C　ヘッドクラッシュ

攻撃値	得点	気絶値	キャンセル
58	800	24	×

つかみ技

相手の近くで←or→+C　ストマックバスター

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
10	200	0	6～14

投げタイプの打撃技

相手の近くで←or→+D　ダンシングビート

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
初期値18	200×4	0	4

R・S・D　➡⬇↘+AorC

コブシを上にかかげたのち前方に踏み込み，大気を斬り裂く衝撃波をともなったスクリューブローを繰りだす。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，前進距離が増加する。

	弱	強
攻撃値	初期値50	初期値50
得点	600×4	800×4
気絶値	3×4	3×4
ヒット回数	4	4
ケズリ回数	4	4

ブラストアッパー　⬇↘➡↗+BorD

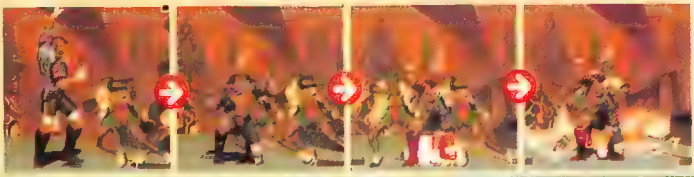
オーバースイングのアッパーを振るい，地面からふき上がる衝撃波を発する。通常の飛び道具をカキ消せる(覇王翔吼拳＆至高拳はのぞく)。●弱→強の変化……攻撃後の硬直がわずかに増加。

	弱	強
攻撃値	68	68
得点	700	1000
気絶値	24	24
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

ソウルブラワー　⬅↙⬇↘➡+AorC

高くかかげたパンチを地面に振り下ろし，周囲に気のフィールドを発生させる。攻撃がでるまでは上半身無敵で，攻撃中は通常の飛び道具をすべてカキ消すことが可能。●弱→強の変化……なし。

	弱	強
攻撃値	68	68
得点	700	1000
気絶値	26	26
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

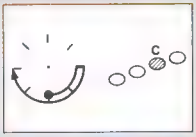


超必殺技

D+クレイジー　⬇↘➡↘⬇↙⬅+C

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
30×6	1発2500	0	6

前方に踏み込みながら，6発のパンチをたたき込むコンビネーション技。最初の腕を振り上げているポーズのときは全身無敵。ただし，攻撃前後のスキは大きめ。



▲このときは全身無敵　▲前方へ猛然と突進して　▲ラッシュを仕掛ける　▲パンチを連発であびせ　▲トドメにアッパー

ラッキー・グローバー
LUCKY GLAUBER

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○ 前肘当	攻撃値 47 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○ 合突(あわせづき)	攻撃値 19 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ 前蹴込	攻撃値 57 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ひざ蹴り
立ち(遠距離)	攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 縦突	攻撃値 47 得点 300 気絶値 23 キャンセル × 逆突	攻撃値 19 得点 200 気絶値 12 キャンセル × 横蹴込	攻撃値 57 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 回し蹴り
しゃがみ	攻撃値 15 得点 100 気絶値 8 キャンセル ○ しゃがみ突	攻撃値 54 得点 200 気絶値 20 キャンセル × しゃがみ逆突	攻撃値 17 得点 200 気絶値 8 キャンセル ○ しゃがみ蹴込	攻撃値 52 得点 300 気絶値 12 キャンセル × しゃがみ前蹴込
垂直ジャンプ	攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 飛び突	攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 跳び逆突	攻撃値 19 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 飛びひざ蹴り	攻撃値 57 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 跳び蹴り
ななめジャンプ	攻撃値 17 得点 300 気絶値 8 キャンセル × 跳び手刀打	攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 跳び逆突	攻撃値 19 得点 300 気絶値 8 キャンセル × 跳びひざ蹴り	攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 跳び横蹴り

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	攻撃値 0 立ちガードポーズ直後➡+AorB
前ダッシュ	バックステップ	避け	攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○ 横蹴上	得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ 回し突

特殊技

ジャンプ中に↓要素＋C

攻撃値	ダンク落とし
48	
得点	
800	
気絶値	
24	
キャンセル	
×	

投げ技

相手の近くで←or→＋C

攻撃値	ダンクバスター
58	
得点	
1000	
気絶値	
0	
攻撃回数	
1	

つかみ技

相手の近くで←or→＋D

攻撃値	ラッキークラッシュ
1発につき9	
得点	
1発につき200	
気絶値	
0	
攻撃回数	
3〜7	

デスバウンド

↓↘→＋AorC

上からボールを呼び，バウンドさせて飛ばす。自分の位置がズレてボールをとりそこねると，遠距離立ち強パンチと同じポーズの技をだす。●弱→強の変化……弾の速度と攻撃前後のスキが増加。

	弱	強
攻撃値	45	45
得点	500	700
気絶値	18	18
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

サイクロンブレイク

↓↙←↖＋BorD

体を回転させながら伸ばした足を振り回し，光の軌跡を残しつつ前方へ高速で跳んでいく。空中にいる相手にも連続ヒットする。●弱→強の変化……攻撃前のスキと突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	初期値48	初期値48
得点	600×4	800×4
気絶値	10×4	10×4
ヒット回数	4	4
ケズリ回数	4	4

ラッキービジョン

←↙↓↘→＋BorD

残像を残しながら一定距離高速移動する。攻撃能力はいっさいない。移動中(減速を開始するまで)は胴体から下が無敵。●弱→強の変化……移動を開始するまでのスキと，移動距離が増加。

	弱	強
攻撃値	—	—
得点	—	—
気絶値	—	—
ヒット回数	—	—
ケズリ回数	—	—

超必殺技

ヘルバウンド

↓↙←↙→＋BC同時押し

かかげた指先に光の弾をやどしたのち，前方に踏み込んでから地面にたたきつけて，上空に伸びる光の柱を発生させる。前方に踏み込む直前まで全身無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
120	2500	0	2

▲このときは全身無敵　▲光弾をたたきつけると　▲光が真上に伸びていき　▲上に伸びる光柱となる　▲光柱は一定時間で消滅

ブライアン・バトラー
BRIAN BATTLER

角飛び	しゃがみ歩き
なし	なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 22 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○ ボディーハンマー	攻撃値 40＋20 得点 300＋300 気絶値 16＋16 キャンセル 2段目のみ○ ハンマーヘッド 2HIT	攻撃値 24 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ ニーボンバー	攻撃値 62 得点 400 気絶値 23 キャンセル ○ バスターキック
立ち(遠距離)	攻撃値 22 得点 100 気絶値 12 キャンセル × ミサイル張り手	攻撃値 54 得点 300 気絶値 23 キャンセル × 椰子の実割り	攻撃値 24 得点 200 気絶値 12 キャンセル × スーパーキック	攻撃値 62 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ハイパーキック
しゃがみ	攻撃値 20 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○ ショックキャノン	攻撃値 62 得点 200 気絶値 20 キャンセル × ロケットアッパー	攻撃値 22 得点 200 気絶値 7 キャンセル × ソニックキック	攻撃値 58 得点 300 気絶値 12 キャンセル × クラッシュキック
垂直ジャンプ	攻撃値 22 得点 300 気絶値 12 キャンセル × コズミックパンチ	攻撃値 60 得点 400 気絶値 23 キャンセル × メガクラッシュ	攻撃値 24 得点 300 気絶値 12 キャンセル × コズミックキック	攻撃値 58 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ロケットキック
ななめジャンプ	攻撃値 22 得点 300 気絶値 10 キャンセル × コズミックパンチ	攻撃値 58 得点 400 気絶値 18 キャンセル ○ ダイナミックプレス	攻撃値 24 得点 300 気絶値 10 キャンセル × コズミックキック	攻撃値 56 得点 400 気絶値 18 キャンセル × ロケットキック

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	避け	スパルタンキック	メテオアッパー
			攻撃値 66 得点 800 気絶値 28 キャンセル ○	攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○

特殊技

ジャンプ中に⬇要素+C

バスタートマホーク

攻撃値	得点	気絶値	キャンセル
58	800	20	×

投げ技

相手の近くで⬅or➡+C

アトミックドロップ

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1

相手の近くで⬅or➡+D

ロックバスター

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
66	1000	0	1

ブライアントルネード

➡⬇↘+AorC

かがんでから跳び上がり，体を弾丸のように回転させつつ前方へとまっすぐ飛行する。攻撃が当たった場合は後方へ跳ね返る。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，飛行速度&距離が増加。

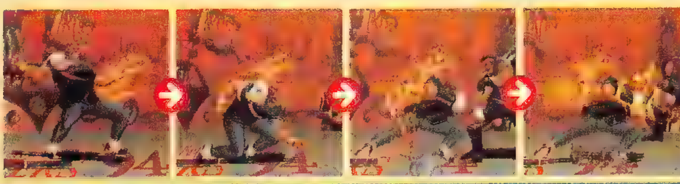
	弱	強
攻撃値	64	64
得点	500	700
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

ハイパータックル

➡↘⬇↙⬅+AorC

体を開いて構えたのち，前方へと猛烈なショルダータックルを仕掛ける。攻撃がでるまでは遅いが，破壊力は大きい。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，突進速度&距離が増加。

	弱	強
攻撃値	82	82
得点	600	800
気絶値	23	23
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



スクリューボディプレス

ジャンプ中に⬇↘➡+BorD

体を広げた状態で横回転し，着地まで攻撃しつづける。なお，攻撃中は多少の浮力が働くため，ジャンプの軌道がゆるやかになる。●弱→強の変化……回転速度および攻撃判定の出現速度が増加。

	弱	強
攻撃値	初期値48	初期値48
得点	1発につき300	1発につき300
気絶値	1発につき6	1発につき6
ヒット回数	最大5	最大8
ケズリ回数	最大5	最大8

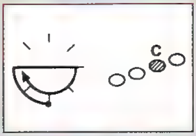
超必殺技

ビッグバンタックル

⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+C

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
120	2500	0	9

光のフィールドにつつまれて，タックルを3回連続で繰りだす。食らった相手は，きりもみ回転しながら真上に吹き飛ばされる。突進をはじめるまで全身無敵。



▲このときは全身無敵　▲タックルをぶちかます　▲一定距離突進したら　▲今度は反対方向に突進　▲計1往復半，攻撃をする

アメリカンスポーツチーム（技データ）

●キム・カッファン●チャン・コーハン●チョイ・ボンゲ

キムの教育してやるチーム

さわやか子持ち熱血漢のキムが，持ち前の「悪は私が更正する」という信念で犯罪者を連れてきた，と聞いて見てみれば，ゴリラとサル……おっと失言。メンバーひとりひとりの個性の差が激しいため，彼らと闘うときは，相手ごとに大きく戦術を変えていく必要があるだろう。

●関連作品……「餓狼伝説２」「餓狼伝説スペシャル」

韓国チーム

STAGE-KOREA

雷雲ただよう廃屋が舞台。両端にある木の枝には，赤・黄・緑の布が吊されているが，これが何かは不明。ここではイタリア・ステージと同様，周囲に水たまりがあり，選手の姿が反射されるようになっている。

開始時演出

▲雨が降るなか，黒雲から一筋の雷光が発せられて……

▲視点は試合場に。選手たちのシルエットを映しだす

KIM KAPHWAN

ライバルたちとの再戦を心待ちにして修行にはげんでいたある日，念願の招待状を受け取る．メンバー探しをしていく中でチャンとチョイの２人に出会い，彼らを更正させるためにチームを組んだ。

CLUB SPECIAL

そもそも開発初期段階では，チョイとチャンはもう１人の凶悪犯と３人で『囚人チーム』というのを結成していたのですが，諸事情によりキムの加入で現在のチームができあがったのです。

これも最初は「キムが凶悪犯である２人とチームを組むなんておかしい」との意見があったことから，更正を目的としたチームの結成という現在の理由を考えました。

ちなみに，キムがどうしてチャンとチョイの二人を見つけたのかというと，チャンが刑務所を脱獄しているところを偶然テレビのニュースで目撃し，「教育せねば／」と街中を夜中まで捜し回って発見。さらには，そのときのキムをチョイが襲おうとして逆に返り討ちにあい，結局チョイもメンバーにされてしまったということです。

PROFILE

名前：キム・カッファン
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：12月21日
年齢：29歳
出身地：韓国
血液型：A
身長：176cm
体重：78kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
得意スポーツ：体操
大切なもの：2人の息子
嫌いなもの：悪

CHANG KOEHAN

傷害、器物破損の常習犯で、破壊が趣味。ありあまる力で刑務所さえも脱獄したところを、キムにスカウト（脅迫？）される。目的は大会の中で更正することだが、本当は大会の優勝賞金が目当て。

CLUB SPECIAL

最初はもっと凶悪なキャラクターの設定だったのですが，キムとチームを結成した時点で，やや人間が丸くなりました。

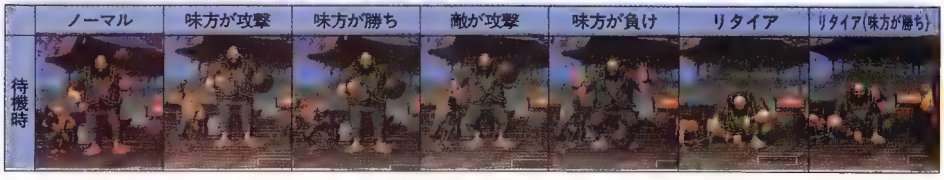
彼の初期のデザインはよくあるシマシマの囚人服だったのですが，描き込みが大変ということで無地の服にドクロマークをつけたデザインに変更しました。が，それも都合上ボツとなって，現在の無地の服に鎖をつけたデザインになったのです。

彼の超必殺技である『鉄球大暴走』は，担当者がネタにつまって試しに……，という苦肉の策で作ったものを見て大ウケしてしまい，「これはいい！」と言うことで超必殺技に決まりました。

ちなみに設定では，この超必殺技はキムの『鳳凰脚』をチャンが見よう見まねであみだした技，ということになっています。

PROFILE

名前：チャン・コーハン
格闘スタイル：力にものを言わせるパワー攻撃で，とくに型はない
誕生日：10月21日
年齢：38歳
出身地：韓国
血液型：B
身長：227cm
体重：203kg
趣味：ものを破壊すること
好きな食べ物：羊の丸焼き
得意スポーツ：拳球
大切なもの：鉄球
嫌いなもの：ムカデ



CHOI BOUNGE

昼は精肉店の主人だが，夜は血を求めさまよう切り裂き魔へと変貌する。ある夜キムを襲おうとして返り討ちにあい，チャンと同じく更正を運命に，優勝賞金目当てで大会に出場することになる。

CLUB SPECIAL

『KOF'94』最強のキワモノ・キャラです。

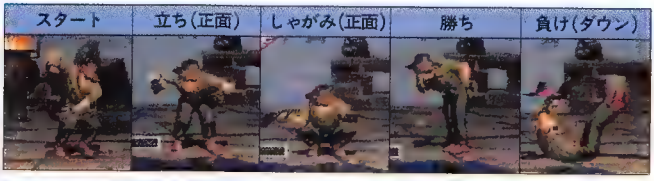
当初のデザインがあまりにもフ○ディに似ていたため，海外市場でマズイということになり，キャラクター・データのマスクROMアップの1か月前に服の柄を無地にし，サスペンダーをつけたり顔にヒゲをつけたりしたので，デザイナーは大変でした。

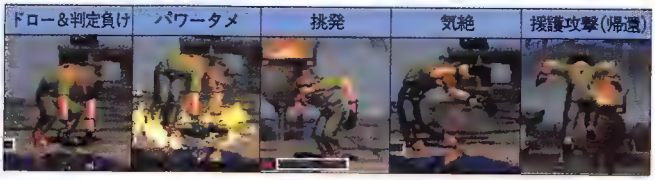
このキャラがはじめて画面にでてそのチョコマカとした前進・後退のアクションをしたときは，見ていたスタッフ全員で転げ回るほど大笑いしたのを覚えています。

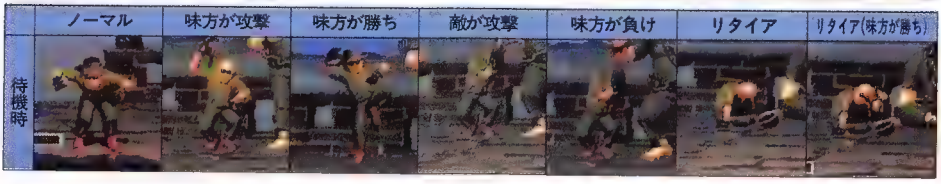
じつはチョイを描いたデザイナーは『キム』と『チャン』も担当していたのですが，彼の顔は開発内では『チョイ』に似ているともっぱらの評判です(本人によると，自分は『キム』似だそうですが……)。

PROFILE

名前：チョイ・ボング
格闘スタイル：身軽さと両手のツメを武器に闘う
誕生日：10月25日
年齢：35歳
出身地：韓国
血液型：B
身長：153cm　体重：44kg
趣味：ものを切り刻むこと
好きな食べ物：かに
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク







キム・カッファン
KIM KAPHWAN

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	ジャブ 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	ディチャギ 攻撃値 40＋20 得点 300＋300 気絶値 16＋16 キャンセル 1段目のみ○ 2HIT	ひざ蹴り 攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	ネリチャギ 攻撃値 42＋21 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル × 2HIT
立ち(遠距離)	チルギ 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	ドリャチャギ 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	アプチャギ 攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	パンデ・ドリャチャギ 攻撃値 52＋26 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル × 2HIT
しゃがみ	しゃがみジャブ 攻撃値 15 得点 100 気絶値 9 キャンセル ○	払い蹴り 攻撃値 52 得点 200 気絶値 20 キャンセル ×	しゃがみ蹴り 攻撃値 18 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○	すくい蹴り 攻撃値 50 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○
垂直ジャンプ	ジャンプジャブ 攻撃値 17 得点 300 気絶値 9 キャンセル ×	ジャンプ・アプチャギ 攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	ジャンプ・アプチャギ 攻撃値 20 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	カッファン蹴り 攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	ジャンプジャブ 攻撃値 17 得点 300 気絶値 9 キャンセル ×	ジャンプ・アプチャギ 攻撃値 51 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×	ジャンプ・アプチャギ 攻撃値 20 得点 300 気絶値 9 キャンセル ×	カッファン蹴り 攻撃値 48 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

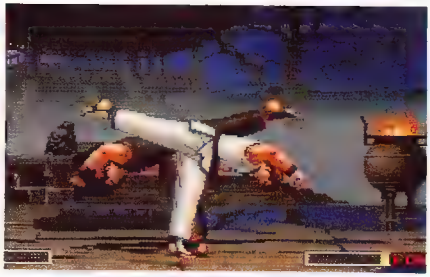
前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	攻撃値	ちょっとはし攻撃	攻撃値	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	62	CD同時押し	0	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	カッファン避け	得点 800	撃砲脚	得点 900	天誅絶技
			気絶値 26 キャンセル ○		気絶値 15 キャンセル ○	

投げ技

相手の近くで←or→＋CorD

殺脚投げ

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
62	1000	0	1



半月斬

↓↙←＋BorD

宙に浮いての側転から，開脚してカカト落としを繰りだす。移動距離は短めで，攻撃後に大きなスキができる。●弱→強の変化……攻撃前後のスキと，移動速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	46	46
得点	700	1000
気絶値	10	10
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	2	2

飛燕斬

↓タメ↑＋BorD

蹴りを振り上げながらの後方宙返り。上昇中は少し前方に移動する。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱→強の変化……上昇速度＆距離と，前方への移動距離が増加。

	弱	強
攻撃値	50＋25	50＋25
得点	500＋500	700＋700
気絶値	10＋10	10＋10
ヒット回数	2	2
ケズリ回数	3	3

飛翔蹴

ジャンプの頂点付近で
↓要素＋BorD

前方斜め下へ直線軌道で落下し，（地上or空中に関係なく）食らった相手に蹴りを連発したのち跳ね返る。技をガードされた場合のケズリ攻撃値は10。●弱→強の変化……前方への移動距離が減る。

	弱	強
攻撃値	48	48
得点	600	800
気絶値	20	20
ヒット回数	10	10
ケズリ回数	1	1

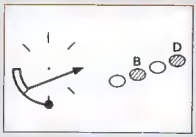
超必殺技

風風脚

↓↙←↙→＋BD同時押し

前方に跳びかかり，ヒットした相手に10発もの連続攻撃をたたきこみ，トドメに飛燕斬。最初の突進をガードされると，行動可能になるまで大きなスキができる。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
110	2500	0	1



▲一瞬かまえたのち　▲前方へ高速ダッシュ　▲ヒットすると技が発動　▲連続技をたたきこみ　▲飛燕斬でフィニッシュ

チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	顔面潰し 攻撃値 27 得点 100 気絶値 13 キャンセル ○	鉄球落とし 攻撃値 62 得点 300 気絶値 24 キャンセル ×	ひざ砕き 攻撃値 25 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	アゴ砕き 攻撃値 64 得点 400 気絶値 23 キャンセル ○
立ち(遠距離)	鎖骨砕き 攻撃値 27 得点 100 気絶値 13 キャンセル ×	頭蓋砕き 攻撃値 60 得点 300 気絶値 24 キャンセル ×	ひざ砕き 攻撃値 25 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	内蔵破壊 攻撃値 58 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	骨盤砕き 攻撃値 25 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	玉砕き 攻撃値 58＋29 得点 200＋200 気絶値 20＋20 キャンセル × 2HIT	くるぶし砕き 攻撃値 23 得点 200 気絶値 8 キャンセル ○	両足砕き 攻撃値 60 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×
垂直ジャンプ	ムショ破り 攻撃値 27 得点 300 気絶値 13 キャンセル ×	脳天砕き 攻撃値 58 得点 400 気絶値 24 キャンセル ×	巨漢落とし 攻撃値 25 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	コーハン蹴り 攻撃値 64 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	ムショ破り 攻撃値 27 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	脳天砕き 攻撃値 56 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×	巨漢落とし 攻撃値 25 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	コーハン蹴り 攻撃値 56 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後⇒＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	鉄球避け	全身砕き 攻撃値 72 得点 800 気絶値 31 キャンセル ○	手枷打ち 攻撃値 0 得点 900 気絶値 16 キャンセル ○

投げ技

相手の近くで←or→＋C

攻撃値	14×6
得点	1200
気絶値	0
攻撃回数	6

破壊投げ

つかみ技

相手の近くで←or→＋D

攻撃値	10
得点	200
気絶値	0
攻撃回数	4〜14

鎖絞め　※表内の攻撃値と得点は2発に1発だけ加算されます。

鉄球大回転　AorC連打

頭上で鉄球を振り回す。通常の飛び道具はすべてカキ消せるほか，攻撃中にレバーで左右移動，ABCD同時押しで技の強制停止が可能。また，地上のあらゆる基本技にキャンセルをかけることもできる。

	弱	強
攻撃値	80	80
得点	600	800
気絶値	12	12
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	5	10

鉄球粉砕撃　←タメ→＋AorC

鉄球をうしろに引いて構えたあと，前方に向けて力まかせに振りだす。攻撃のでるまでが遅いものの，絶大な破壊力をほこる。●弱→強の変化……攻撃のモーションが全体的に遅くなる。

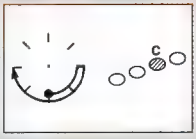
	弱	強
攻撃値	90	90
得点	500	700
気絶値	12	12
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	2	2

超必殺技

鉄球大暴走　↓↘→↘↓↙←＋C

鉄球で頭をたたいたあと突進，ヒットしたら11発の連続技をたたき込む。ガードされた場合ははじかれて間合いがはなれる。攻撃判定がでるまで全身無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
143	2500	0	1



▲鉄球で頭をたたいて気合いを入れ　▲頭上高くにかかげたあと　▲前方にドタドタと高速突進していく

▲突進がヒットすると技が発動する　▲巨体に似合わぬ連続技を繰りだし　▲フィニッシュは鉄球粉砕撃の一発

チョイ・ボンゲ

CHOI BOUNGE

三角跳び
あり

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	肉裂き 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	肉刻み 攻撃値 52 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○	騙し蹴り 攻撃値 14 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	陰険蹴り 攻撃値 50 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
立ち(遠距離)	肉突き 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	肉削り 攻撃値 52 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	卑怯蹴り 攻撃値 14 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	通り魔蹴り 攻撃値 38＋19 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル × 2HIT
しゃがみ	肉割り 攻撃値 15 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	肉通し 攻撃値 50 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○	姑息蹴り 攻撃値 12 得点 200 気絶値 7 キャンセル ×	狡猾蹴り 攻撃値 49 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×
垂直ジャンプ	肉刺し 攻撃値 17 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	肉切り 攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	卑怯蹴り 攻撃値 14 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	闇討ち蹴り 攻撃値 50 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	肉刺し 攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	肉斬り 攻撃値 48＋24 得点 400＋400 気絶値 18＋18 キャンセル × 2HIT	卑怯蹴り 攻撃値 14 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	ボンゲリ 攻撃値 47 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	腹黒避け	外道蹴り 攻撃値 58 得点 800 気絶値 25 キャンセル ○	肉殺し 攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○

つかみ技

相手の近くで←or→＋C

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
10	200	0	6～14

頭乗刺 ※表内の攻撃値と得点は2発に1発だけ加算されます。

投げタイプの打撃技

相手の近くで←or→＋D

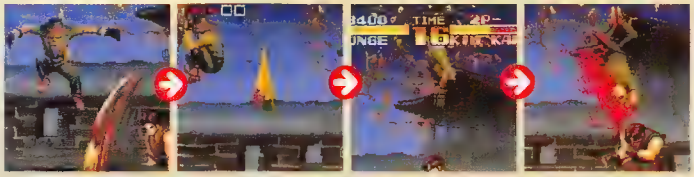
攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
32＋16	500＋500	0	2

二段斬

飛翔空裂斬　↓タメ↑＋BorD

画面端に跳んでいったのち(レバーを↗に入力してだすと前方へ，↑or↖に入力してだすと後方に跳んでいく)三角跳びで上空へと去り，相手の真上からドリル回転で落下してくる。

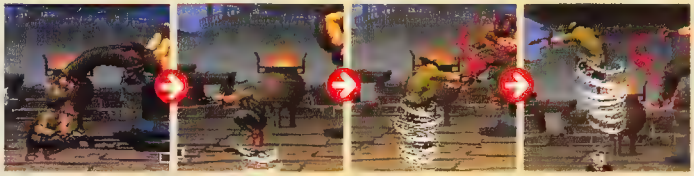
	弱	強
攻撃値	62	62
得点	700	1000
気絶値	10	10
ヒット回数	10	15
ケズリ回数	1	1



竜巻疾風斬　↓タメ↑＋AorC

体をコマのように回転することで足元に小さな竜巻を発生させ，その浮力で上昇しながら爪で攻撃する。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱→強の変化……上昇速度＆高さが増加。

	弱	強
攻撃値	42＋21	42＋21
得点	500＋500	700＋700
気絶値	6＋6	6＋6
ヒット回数	2	2
ケズリ回数	5	5



回転飛翔斬　←タメ→＋AorC

前方へ転がり，そのまま相手の体を昇っていく。回転中にAorCボタンを押すと，爪を突きだして突進する技に変化する。●弱→強の変化……攻撃前後のスキ，転がる速度＆距離，突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	初期値40	初期値40
得点	500(爪700)	800(爪1000)
気絶値	1発につき18	1発につき18
ヒット回数	最大6	最大6
ケズリ回数	最大6	最大6

超必殺技

超絶竜巻真空斬

←(真横のみ)タメ↙↓↘↑＋BC同時押し

天高く伸びる竜巻とともに前方へ突進する。竜巻が消えはじめるまで攻撃判定は持続するが，本体は意外と無防備。攻撃判定がでるまで全身無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
140	2500	0	5

▲反動をつけてから回転　▲下から竜巻が発生する　▲竜巻の中を上昇して　▲前方へと突進する　▲相手は真上に吹き飛ぶ

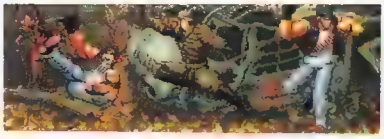
●ハイデルン●ラルフ●クラーク

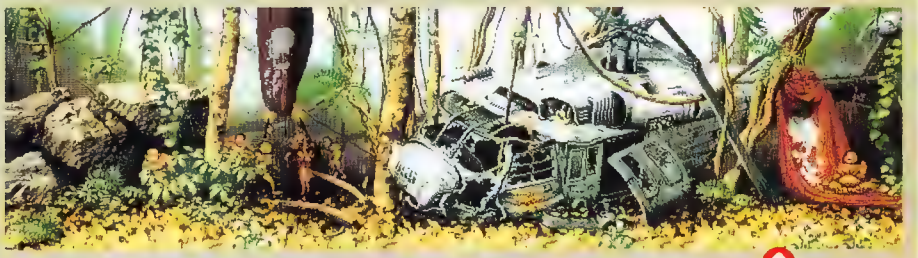
怒チーム

『怒』シリーズにおける激戦を持ち前の戦闘技術とタフさで生き抜き，ミッションをこなしてきた歴戦の雄，ラルフとクラーク。彼らが，教官であるハイデルンとともに戦場へ帰ってきた。一見同じ戦闘スタイルに見える2人だが，ラルフは力押しの一発屋，クラークは冷静に手数勝負と，嗜好はかなりちがう点に注意したい。

●関連作品……『怒』『怒号層圏』『怒III』

ブラジルチーム





STAGE-BRAZIL

原住民や動物が見守る熱林地帯。墜落したヘリコプターが，『怒』のオープニングをホウフツとさせる（『怒』では戦闘機だが）。ドクロが描かれたパラシュートも彼らのものだが，右のパラシュートに座っている人は……。

開始時演出

▲最初は暗くて，ワケがわからない画面だが……

▲画面いっぱいの繋みが左右に開いて，周囲が明るくなっていく

HEIDERN

ブラジルに秘密基地を置く傭兵部隊の総帥で，ラルワとクラークの教官。国際警察の依頼を受け，大会にひそむある人物の野望を砕くのが目的だ。8年前に妻子を殺した犯人の手がかりもあるらしい。

CLUB SPECIAL

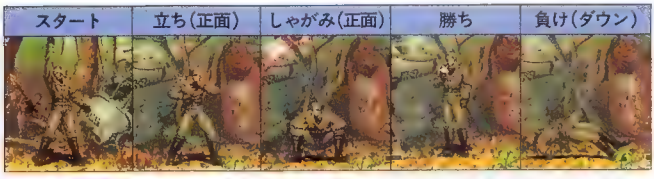
制作当初は『冷血な戦闘マシーン』というイメージの設定だったのですが，ストーリーの設定をしている段階で企画者が思わず感情移入してしまい，あのような悲壮感のあるストーリーになってしまいました。でも個人的には，エンディングの中で一番のお気に入りです。

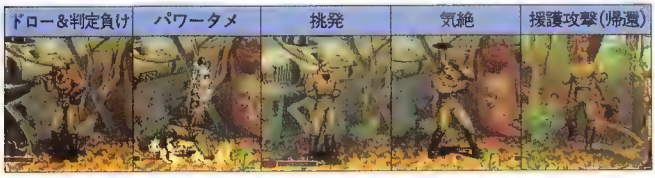
彼の超必殺技『ファイナルブリンガー』ができあがったときは，そのムチャさゆえに「じつは宇宙人だ／」とか「いや魔法使いだ／」という説が飛び交いました。

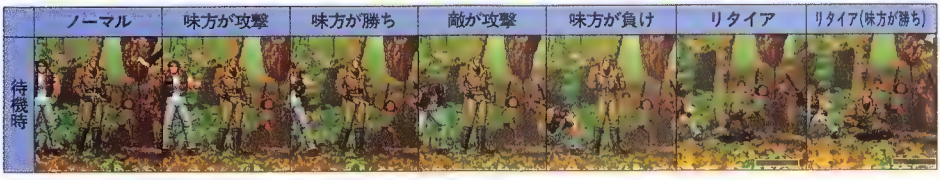
ちなみにハイデルンは自分の大切な部下や妻子，そして自分の右目を奪ったルガールを思いっきり恨んでますけど(当たり前だ//)その主犯であるルガールは，どのような気持ちだったんでしょうか？——企画某氏に訪ねたところ，「う〜ん，ルガールがてくてく歩いていたらハイデルンたちが通ったんで，『うりゃ』って倒した，道端の石コロどけたみたいな感じかなぁ」とのこと。ああ無情……。

PROFILE

名前：ハイデルン
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
誕生日：9月1日
年齢：42歳
出身地：不明
血液型：B
身長：192cm　体重：90kg
趣味：メダルフィギュアコレクション，ぬし釣り
好きな食べ物：黒ビールと鹿肉ウインナー
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：家族の写真
嫌いなもの：ルガール







RALF

国際警察からの特殊任務を受け，殺戮技術の教官であるハイデルン，そして，ともに戦場を闘い抜いてきた戦友クラークの計３人でチームを組み，「キング・オブ・ファイターズ」に挑む。

CLUB SPECIAL

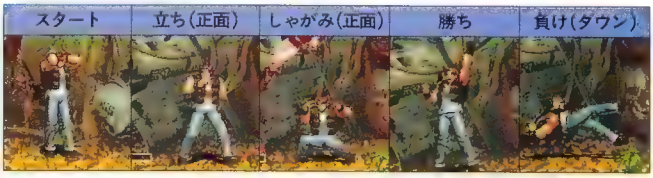
『怒』シリーズのキャラクター復活ということで，みなさんは当然上半身裸のいかにも／というようなハチマキ野郎が２人でてくるのか，とお思いではなかったでしょうか？

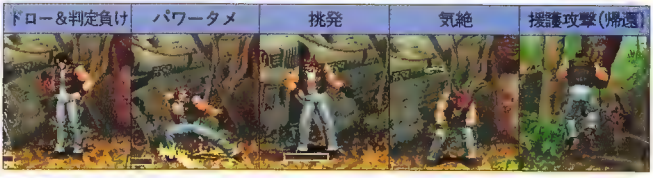
初期デザインでは，いかにもそんな感じ／というデザインだったのですが，「もうちょっと今風のデザインに変更せよ」とのお達しがあり，格闘ゲームということもあって，現在のスタイルにマイナー・チェンジしました。

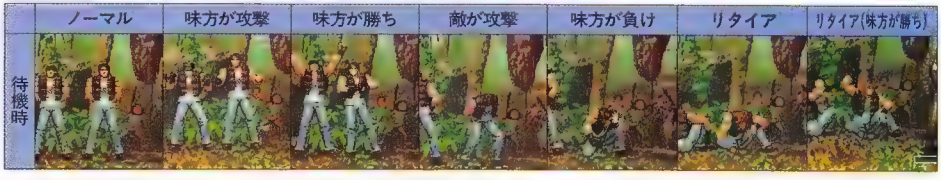
また，彼らには『手榴弾を投げる』という必殺技を考えていて，グラフィックのほうもできあがっていたのですが，「イマイチ迫力不足では？」という意見と「格闘大会に手榴弾はちょっとおかしいんじゃないの？」ということで，この必殺技はボツになってしまいました。

PROFILE

名前：ラルフ
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：8月25日
年齢：38歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：188cm
体重：90kg
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：ガム
得意スポーツ：野球
大切なもの：昔，大統領からもらった勲章
嫌いなもの：ヘビ







CLARK

ラルフとともに幾多の戦場を闘い，生き抜いてきた傭兵。今ではおたがい無二の戦友で，よき仲間でもある。教官であるハイデルンをリーダーに，新たなる戦場である大会へとおもむく。

CLUB SPECIAL

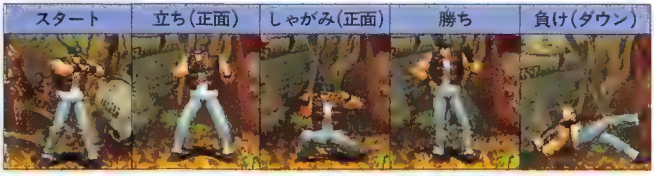
制作当初，ラルフとクラークの差と言えば，帽子をかぶっているかバンダナをしているかのちがいだけでしたが，２人の差別化を考えてサングラスをつけることになりました。

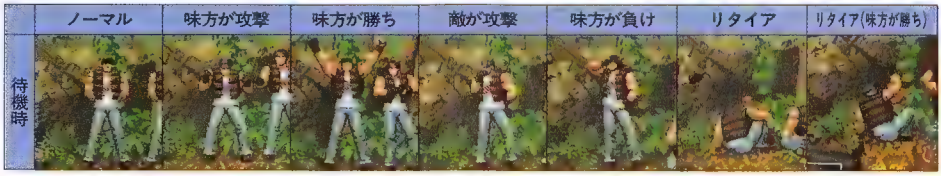
グラフィックなどの基本的な部分はラルフと同じところが多いのですが，当たり判定・アクションスピード・攻撃力などは調整担当者がかなり考えて変化をつけているようなので，闘いかたは２人でかなりちがうものになっていると思います。

最初，彼らは全キャラクター中で最弱キャラと言われていたのですが，いざフタを開けてみるとかなり強かったようですね。

PROFILE

名前：クラーク
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：5月7日
年齢：33歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：187cm
体重：89kg
趣味：ガンコレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラサン
嫌いなもの：ナメクジ

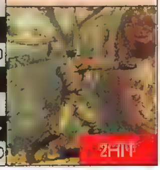
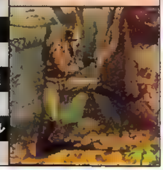
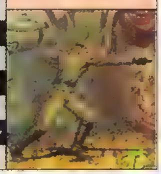
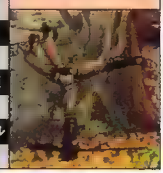
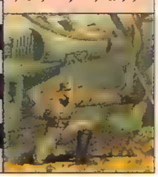
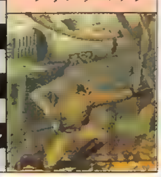
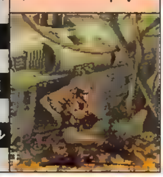
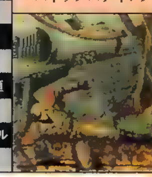
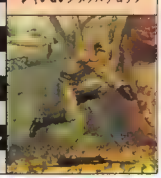
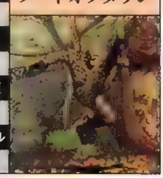


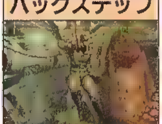
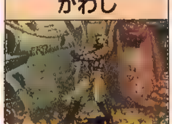
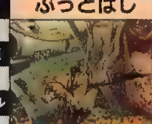
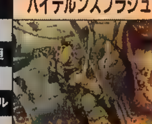


ハイテルン

HEIDERN

三角跳び	しゃがみ歩き
なし	なし

	ボタン	技名	攻撃値	得点	気絶値	キャンセル	
立ち(近距離)	弱パンチ	エルボーダガー	20	100	12	○	
立ち(近距離)	強パンチ	エクスカリバー	42+21	300+300	16+16	1段目のみ○	
立ち(近距離)	弱キック	金的蹴り	22	200	12	×	
立ち(近距離)	強キック	ダブルニークラブ	42+21	400+400	16+16	1段目のみ○	
立ち(遠距離)	弱パンチ	サーベルチョップ	20	100	12	×	
立ち(遠距離)	強パンチ	バルムンクインパルス	51	300	23	×	
立ち(遠距離)	弱キック	バスタードキック	22	200	12	×	
立ち(遠距離)	強キック	ハルバードスラシュ	55	400	23	×	
しゃがみ	弱パンチ	アンデュリルチョップ	18	100	10	×	
しゃがみ	強パンチ	ムラサメチョップ	58	200	20	×	
しゃがみ	弱キック	ワームスレイヤー	20	200	7	○	
しゃがみ	強キック	エストックスティング	52	300	12	×	
垂直ジャンプ	弱パンチ	ジャンピングエルボーカッター	20	300	12	×	
垂直ジャンプ	強パンチ	ジャンピングダブルチョップ	56	400	23	×	
垂直ジャンプ	弱キック	ソードオブダウン	22	300	12	×	
垂直ジャンプ	強キック	トレイタードロップ	60+30	400+400	23+23	×	
ななめジャンプ	弱パンチ	ジャンプニードル	20	300	10	×	
ななめジャンプ	強パンチ	フライングクロスチョップ	55	400	18	×	
ななめジャンプ	弱キック	ジャンプひざ斬り	22	300	10	×	
ななめジャンプ	強キック	ドラゴンランスアタック	56	400	19	×	

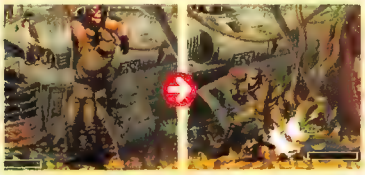
技名	コマンド	攻撃値	得点	気絶値	キャンセル	
前ダッシュ	レバーを前方に2回					
バックステップ	レバーを後方に2回					
かわし	AB同時押し					
ぶっとばし	CD同時押し	60	800	26	○	
ハイテルンスプラシュ	立ちガードポーズ直後➡+AorB	0	900	15	○	

必殺技

リードベルチャー

相手の近くで⬅or➡＋C

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1



ハイデルンインフェルノ

ジャンプ中に相手の近くで⬆以外＋CorD

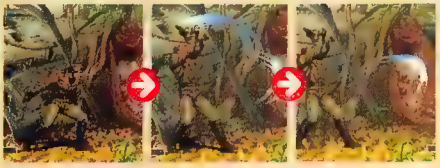
攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1

クロスカッター

⬅タメ➡＋AorC

下に構えた両腕を振り上げ，青白く光る真空の刃をはなつ。攻撃のでるまでが早いかわりに，攻撃後の硬直が少し長い。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



ムーンスラッシャー

⬇タメ⬆＋AorC

大きな円をえがくように手刀を振りかざし，軌道上に真空の刃をつくりだす。無敵時間はないが，攻撃力が高い。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキが増加。

	弱	強
攻撃値	74	74
得点	600	800
気絶値	24	24
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

ネックローリング

⬇タメ⬆＋BorD

相手の頭上に跳びかかり，首に手刀を引っかけて回転する。空中の相手もつかむことが可能。ガードされた場合はケズって跳ね返る(そのときのケズリ攻撃値は10)。

	弱	強
攻撃値	62	62
得点	700	1000
気絶値	16	16
ヒット回数	2	4
ケズリ回数	1	1

ストームブリンガー

相手の近くで➡↘⬇↙⬅＋C

手刀を突き刺し，相手の体力をうばうつかみ技。つかめる間合いはやや狭い。相手に与えるダメージ値に関係なく，1発ごとにこちらの体力は2 ポイント回復する。

攻撃値	1発につき10
得点	1発につき200
気絶値	0
ヒット回数	4〜8

超必殺技

ファイナルブリンガー

⬅(真横のみ)↙⬇⬆＋BC同時押し

つかまえた相手に手刀を突き刺して体力をうばうつかみ技（1発ごとに4 ポイント回復)。空中の相手もつかめる。ガードされた場合は，1回ケズって跳ね返る。

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
30＋1発10	2500	0	9〜17

▲このときは全身無敵　▲相手の頭上に跳びつく　▲つかまえたら降り立ち　▲手刀を突き刺して　▲派手に体力を吸い取る

ラルフ

RALF

三角飛び	しゃがみ歩き
なし	なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(通常)	攻撃値 22 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○ チドニークラッシュ	攻撃値 44＋22 得点 300＋300 気絶値 16＋16 キャンセル 1段目のみ○ チョッピングライト 2HIT	攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ ひざ蹴り	攻撃値 59 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ニールキック
立ち(通常2)	攻撃値 22 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 左ストレート	攻撃値 51 得点 300 気絶値 23 キャンセル × メテオドロップ	攻撃値 20 得点 200 気絶値 12 キャンセル × ミドルキック	攻撃値 59 得点 400 気絶値 23 キャンセル × パイルバンカー
しゃがみ	攻撃値 20 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○ しゃがみパンチ	攻撃値 55 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○ 双龍破	攻撃値 18 得点 200 気絶値 7 キャンセル × しゃがみ蹴り	攻撃値 54 得点 300 気絶値 12 キャンセル × しゃがみ足払い
垂直ジャンプ	攻撃値 22 得点 300 気絶値 12 キャンセル × ハリケンボルト	攻撃値 56 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ナイアガラドロップ	攻撃値 20 得点 300 気絶値 12 キャンセル × デビルギロチン	攻撃値 59 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ブルギロチン
斜めジャンプ	攻撃値 22 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 脳天から竹割り	攻撃値 53 得点 400 気絶値 18 キャンセル × ノーザンライトボム	攻撃値 20 得点 300 気絶値 10 キャンセル × ライダーキック	攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × イナズマ反転キック

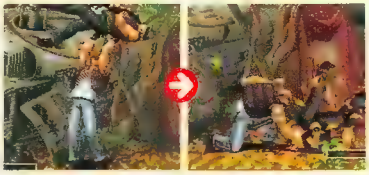
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	攻撃値 62 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○ CD同時押し	攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ 立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	かわし	ギャラクティカマグナム	ジェットアッパー

投げ技

相手の近くで←or→＋CorD

高角度咽輪落とし

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
66	1000	0	1



バルカンパンチ　AorC連打

爆風を散らす高速パンチ連打を斜め上にはなつ。地上のあらゆる基本技にキャンセルをかけられるほか，ボタン連打をつづけることで技の持続も可能。●弱→強の変化……連打速度と攻撃時間が増加。

	弱	強
攻撃値	68	68
得点	300	400
気絶値	4	4
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	5	5

ガトリングアタック　←タメ→＋AorC

前方に突進し，体を回転させながらヒジ打ち，裏拳，アッパーのコンビネーションを繰りだす。ヒジ打ちの攻撃判定がでるまで足元が無敵。●弱→強の変化……攻撃前のスキと突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	初期値50	初期値50
得点	300×3	400×3
気絶値	8×3	8×3
ヒット回数	3	3
ケズリ回数	3	3

スーパーアルゼンチンバックブリーカー　相手の近くで←↙↓↘→＋D

相手をかかえ上げて真上にほうり投げたのち，落ちてきたところを受け止めてダメージを与え，さらに地面にたたきつける。投げに持ち込める間合いは，通常投げと同じくらいだ。

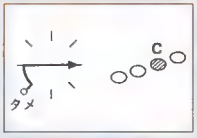
攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
55＋30	1000	0	2

超必殺技

バリバリバルカンパンチ　↙(斜め下のみ)タメ←→＋C

ガトリングアタックの途中に連続で当たるバルカンパンチを16発たたき込み，最後に炎をはなつアッパーで吹き飛ばす。攻撃判定がでる直前まで全身無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
初期値45＋F60	2500	0	5



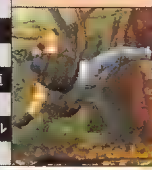
▲ポーズをとってから突進　▲この直前まで全身無敵　▲ヒジ打ち→裏拳から　▲バルカンパンチ連打　▲キメは燃えるアッパー

クラーク
CLARK

三角跳び	しゃがみ歩き
なし	なし

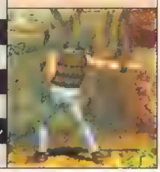
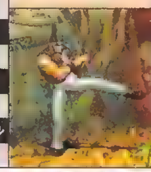
立ち(近距離)

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	チドニークラッシュ	チョッピングライト	ひざ蹴り	ニールキック
攻撃値	19	45＋22	17	58
得点	100	300＋300	200	400
気絶値	12	16＋16	12	23
キャンセル	○	×	○	×



立ち(遠距離)

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	左ストレート	メテオドロップ	ミドルキック	パイルバンカー
攻撃値	19	49	17	58
得点	100	300	200	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	×	×	×	×

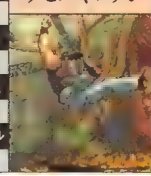



しゃがみ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	しゃがみパンチ	双龍破	しゃがみ蹴り	しゃがみ足払い
攻撃値	17	55	15	57
得点	100	200	200	300
気絶値	10	20	7	12
キャンセル	○	×	○	○

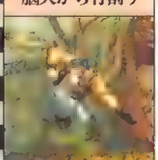
垂直ジャンプ

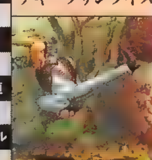
	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	ハリケンボルト	ナイアガラドロップ	デビルギロチン	ブルギロチン
攻撃値	19	55	17	58
得点	300	400	300	400
気絶値	12	23	12	23
キャンセル	×	×	×	×



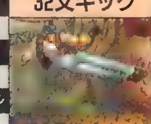
ななめジャンプ

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
技名	脳天から竹割り	ノーザンライトボム	ジャコビニ流星キック	テキーラサンライズ
攻撃値	19	53	17	55
得点	300	400	300	400
気絶値	10	18	10	18
キャンセル	×	×	×	×





レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	かわし	32文キック	ジェットアッパー
			攻撃値 60	攻撃値 0
			得点 800	得点 900
			気絶値 26	気絶値 15
			キャンセル ○	キャンセル ○

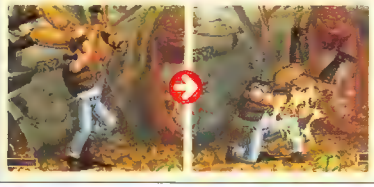


投げ技

相手の近くで←or→＋CorD

ショルダーバスター

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1



ﾏｼﾝｶﾞﾝﾊﾟﾝﾁ　AorC連打

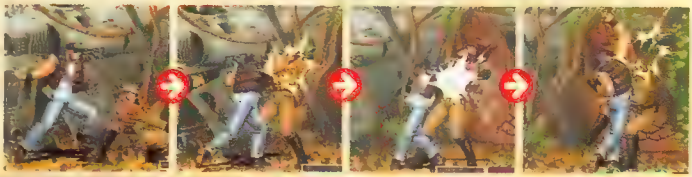
高速パンチ連打。食らった相手は吹き飛ぶが，食らい判定が残っているので，つづけて攻撃を当てられる。地上のあらゆる基本技をキャンセルできるほか，連打をつづけることて技の持続も可能。

	弱	強
攻撃値	1発につき12	1発につき12
得点	1発につき300	1発につき400
気絶値	1発につき2	1発につき2
ヒット回数	最大5	最大15
ケズリ回数	最大5	最大9

ﾄﾘﾝｸﾞｸﾃﾞｯｸ　←タメ→＋AorC

前方に突進し，体を回転させながらヒジ打ち，裏拳，アッパーのコンビネーションを繰りだす。ヒジ打ちの攻撃判定がでるまで足元が無敵。ラルフの同じ技に比べ，突進する距離が長い。

	弱	強
攻撃値	初期値50	初期値50
得点	300×3	400×3
気絶値	9×3	9×3
ヒット回数	3	3
ケズリ回数	3	3



ｽｰﾊﾟｰﾌﾙﾝﾁﾝﾊﾞｯｸﾌﾞﾘｰｶｰ　相手の近くで←↙↓↘→＋D

相手をかかえて真上にほうり投げたのち，落ちてきたところを肩で受け止めてダメージを与え，さらに地面にたたきつける。ラルフの同じ技より攻撃力が劣るかわり，投げの入る間合いが少し広い。

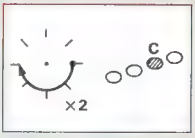
攻撃値	50＋30
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	2

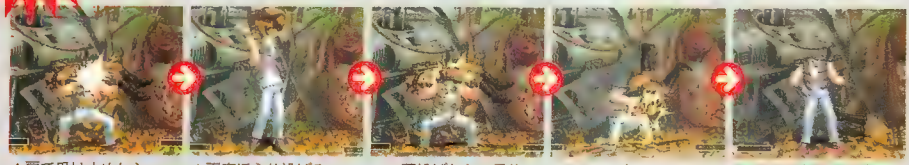
超必殺技

ﾗﾙﾌｽﾍﾟｼｬﾙﾊﾞｯｸﾌﾞﾘｰｶｰ　相手の近くで(→↘↓↙←)×2＋C

相手をほうり投げてのバックブリーカーを3回行なったあとショルダーバスターを仕掛け，挑発ポーズでキメる。投げの入る間合いは通常投げと同じくらいだ。

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
34×3＋40	2500	0	4





▲肩で受け止めたら　▲再度ほうり投げる　▲3回投げたら，最後に　▲ショルダーバスター　▲そして挑発ポーズ

●ユリ・サカザキ●不知火 舞●キング

女性格闘家チーム

女性の格闘技進出に反発する男たちへ対抗するべく，女性格闘家連合が立ち上がった!? さすがにチーム平均年齢の低さでは他の追随をゆるさない。極限流空手，不知火流忍術，ムエタイと，おのおのが独自の格闘スタイルを持っているので，華のある闘いぶりが予想される。

●関連作品……『龍虎の拳』『龍虎の拳２』『餓狼伝説２』『餓狼伝説SPECIAL』

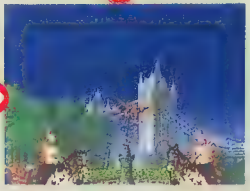
イギリスチーム

STAGE-ENGLAND

旧イギリス女王・ビクトリアの彫像がある公園が舞台。なぜか，兵隊以外の観客は全員女性だ。左の二階建てバスにかけられた旗には「R」というマークが。これは大会の首謀者・ルガールの頭文字である。

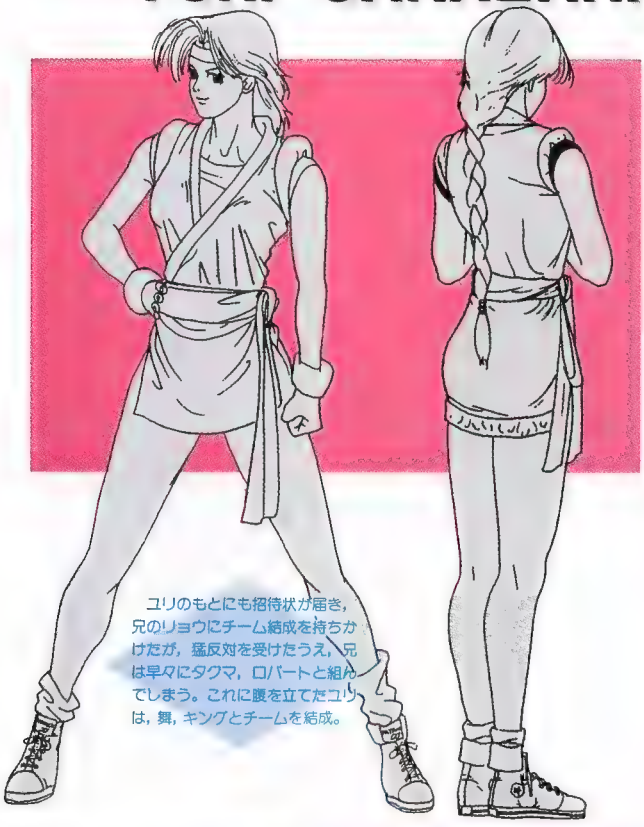
開始時演出

▲平和の象徴・ハトが青空を横切る



▲ハトの群れが遠くにいき，画面が下にスクロールして試合場に

YURI SAKAZAKI



ユリのもとにも招待状が届き，兄のリョウにチーム結成を持ちかけたが，猛反対を受けたうえ，兄は早々にタクマ，ロバートと組んでしまう。これに腹を立てたユリは，舞，キングとチームを結成。

CLUB SPECIAL

『KOF'94』の企画当時，今度発売される『龍虎の拳２』にプレイヤーとしてユリが使えるという情報を聞き，彼女が動くのを見た時点で「なんとしてもユリをメンバーに加えたい！」と思いました。

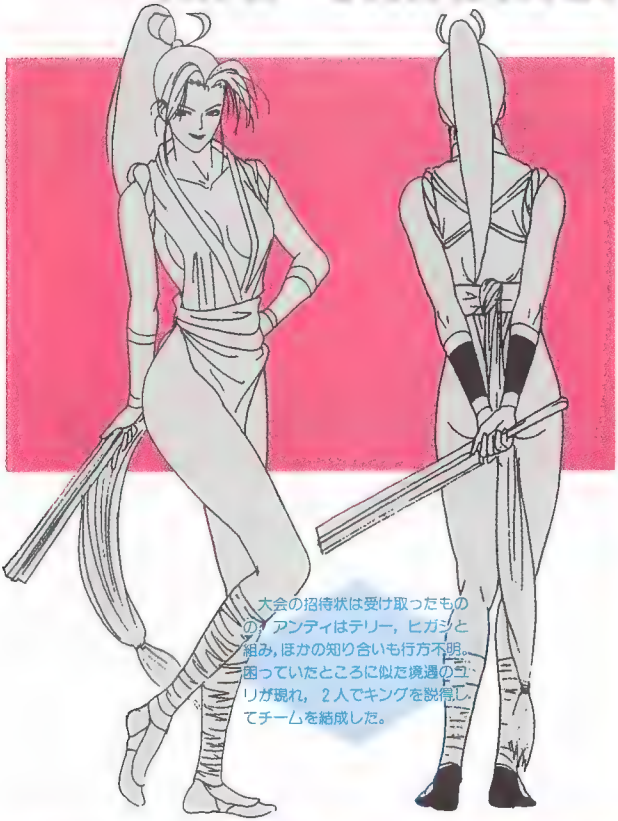
そこでいろいろ考えた結果，キングのチームから容量的に問題のあったビックベアをケズって，女性２人になったとき，どうせならここに舞を入れて女の子チームにしようということで（ちょっと残念だったのですが）ビリーもケズった結果，『KOF'94』最強女性格闘家チームが結成されたのでした。

また，デザイナーによると，ユリは舞ほどではありませんが若干胸が揺れているそうです。他にもそのデザイナーは，ユリの『ふくらはぎ』にはかなり神経を使ったそうなのです（ちなみにそのデザイナーは，女性です）。

PROFILE

名前：ユリ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手（ただし，彼女なりにアレンジされている）
誕生日：12月7日　年齢：19才
出身地：日本　血液型：A
身長：168cm　体重：50kg
趣味：カラオケ（自分では，上手いと思っているらしい）
好きな食べ物：甘口カレー（リョウは甘口ガキライ）
得意スポーツ：ソフトボール（ハイスクールではソフトボール部だった。ポジションはピッチャー）
大切なもの：友達と，ママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの：タコ（もしくはタコみたいな人）

MAI SHIRANUI



大会の招待状は受け取ったものの，アンディはテリー，ヒガシと組み，ほかの知り合いも行方不明。困っていたところに似た境遇のユリが現れ，２人でキングを説得してチームを結成した。

CLUB SPECIAL

舞ちゃんと言えば，一世を風びした「日本一ノ（ぶるるん）」が『KOF'94』でももちろんあるわけですが，これに関しては賛否両論があるようですね。

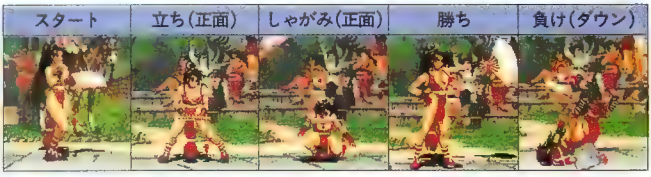
これに至る経緯としては，ある日のこと，舞の担当デザイナーから「ニュートラルのアクションを増やしてもいいですか?」との申し出があり，容量に若干の余裕があると思っていたので（実際はなかった），「いいよ」と快く了解したのです。

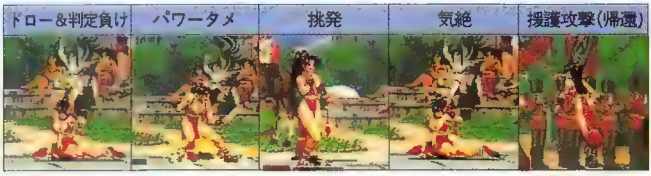
そして，できあがったニュートラルのアニメーションを見たときは，あまりの「揺れ」のスゴさのため，しばしボーゼンとしてしまいました。こうした出来事を経て，舞ちゃんは現在あの姿で活躍しているというわけです。

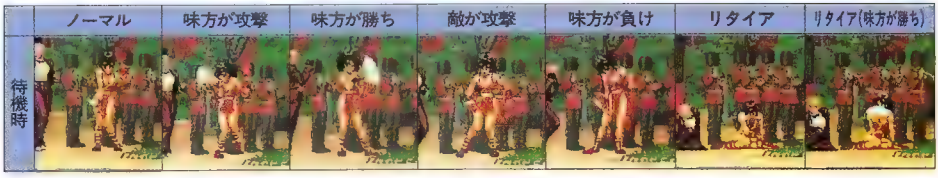
ちなみに，海外の家庭用では，あのスゴさゆえ，「揺れ」は停止しています。

PROFILE

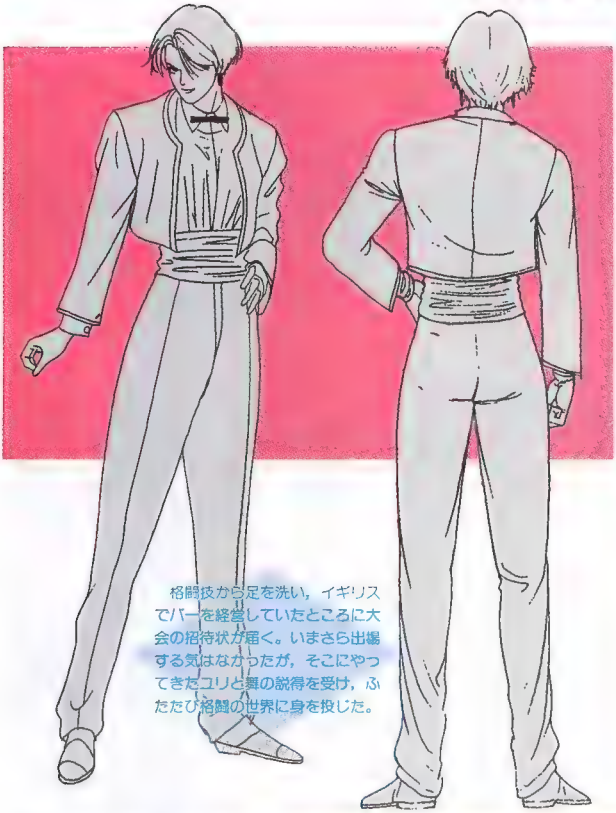
名前：不知火 舞
格闘スタイル：忍術
誕生日：1月1日
年齢：19歳
出身地：日本
血液型：B
身長：164cm
体重：50kg
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽つき羽子板使用
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：クモ







KING



格闘技から足を洗い，イギリスでバーを経営していたところに大会の招待状が届く。いまさら出場する気はなかったが，そこにやってきたユリと舞の説得を受け，ふたたび格闘の世界に身を投じた。

CLUB SPECIAL

もともとイギリスを舞台とするチームのメンバーは，キング，ビリー，ビックベアの３人でということだったのですが，いろいろ考えた末，このチームは幻となってしまいました。

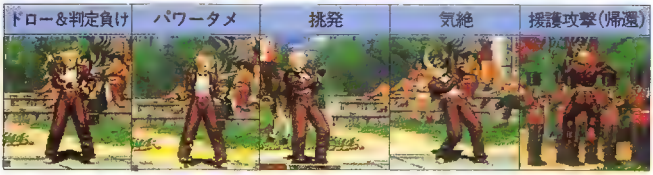
キングの超必殺技についてですが，さまざまな都合上，『サプライズローズ』はやめようということになりました。そうして新しい超必殺技をどうしようかとあれこれ悩んでいたところ，担当者が適当に作ってみた技がなかなか評判が良かったので，そのまま超必殺技にしたのでした。

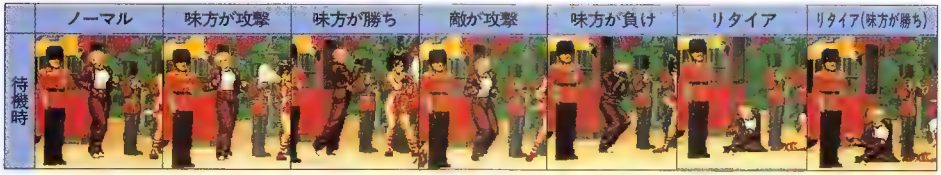
チャン・コーハンのときといいキングのときといい，よく考えたら「こんなのばっかり／」って思われるかもしれませんね。

お約束の「必殺技でKO／」のときに服が破れる，というのがありますが，データ担当の者がキングのデータをいじっているときに，ブラジャーの色使いに妙にこだわっていました。

PROFILE

名前：キング（本名不明）
格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：4月8日
年齢：23歳
出身地：フランス
血液型：A
身長：175cm　体重：58kg
趣味：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：（ベジタリアンなので）野菜
得意スポーツ：ビリヤード（真には，自身あり）
大切なもの：この美しい美貌かしら(笑)
嫌いなもの：不潔な奴（ジャック）





ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

三角蹴り
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 14 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○ 肘打ち	攻撃値 42 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○ ボディーブロー	攻撃値 16 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ 踏みつけ蹴り	攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル ○ ひざ蹴り
立ち(遠距離)	攻撃値 14 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 左正拳突き	攻撃値 42 得点 300 気絶値 23 キャンセル × 突き上げパンチ	攻撃値 16 得点 200 気絶値 12 キャンセル × 燕脚蹴り	攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 円振蹴り
しゃがみ	攻撃値 12 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○ しゃがみ左正拳突き	攻撃値 50 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○ 起き上がりアッパー	攻撃値 14 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○ しゃがみ蹴り	攻撃値 47 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○ しゃがみ足払い
垂直ジャンプ	攻撃値 14 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 跳び平手打ち	攻撃値 50 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 空中はたき落とし	攻撃値 16 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 跳び横蹴り	攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 跳び回し蹴り
ななめジャンプ	攻撃値 14 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 跳び平手打ち	攻撃値 47 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 空中はたき落とし	攻撃値 16 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 跳び横蹴り	攻撃値 47 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 跳び回し蹴り

レバーを前方に2回 前ダッシュ	レバーを後方に2回 バックステップ	AB同時押し 燕流避	攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○ CD同時押し 一撃はりて	攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ 立ちガードポーズ直後➡＋AorB 大円振蹴り

[illegible]

遠距離で⬅or➡＋D

燕翼

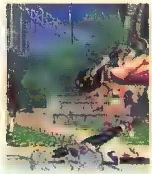
攻撃値	30
得点	800
気絶値	0
キャンセル	×

[illegible]

相手の近くで⬅or➡＋CorD

さいれんと投げ

攻撃値	58
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1



ジャンプ中に相手の近くで⬆以外＋CorD

燕落とし

攻撃値	54
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1

[illegible]

⬇↘➡＋AorC

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

腕を振り回して，気弾を前方に飛ばす。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

[illegible]

⬇↙⬅＋AorC

	弱	強
攻撃値	52	52
得点	500	700
気絶値	18	18
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

両手を振り下ろし，気のフィールドを発生させる。●弱→強の変化……攻撃前後のスキが増加。

[illegible]

相手の近くで➡⬇↘＋AorC

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	800	1100
気絶値	0	0
ヒット回数	11	11
ケズリ回数	——	——

相手の顔面に往復ビンタを連発し，最後に張り倒す投げ技。●弱→強の変化……得点が高い。

[illegible]

⬇↘➡＋BorD

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	500	700
気絶値	18	18
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

垂直に跳び上がり，両手に込めた気を斜め下方向に投げつける。気弾は地面で爆発して消える。●弱→強の変化……上昇距離が伸び，そのぶんスキも増加する。

[illegible]

➡⬅↙⬇↘➡＋AorC

	弱	強
攻撃値	68	68
得点	700	1000
気絶値	10	10
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

気力を両腕に集中し，前方に向かって巨大な気弾をはなつ。通常の飛び道具はすべてカキ消して飛んでいく。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

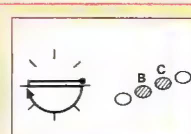
超必殺技

[illegible]

➡⬅➡↘⬇↙⬅＋BC同時押し

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
140	2500	0	1

その場で構えて気力を高めたのち前方にダッシュ，ヒットした相手の上をかけ昇るように14発の蹴りをたたき込む。ガードされると大きなスキができる。



▲腰を落としてかまえ　▲前方にダッシュする　▲ヒットしたら蹴り連発　▲上まで登りきったら　▲後方宙返りで跳び去る

不知火　舞

MAI SHIRANUI

三角跳び	しゃがみ歩き
あり	あり

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち（通常時）	攻撃値 16 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○ 扇打	攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○ 大扇打	攻撃値 14 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ 竜巻蹴り	攻撃値 49 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 竜巻蹴り
立ち（連続時）	攻撃値 16 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 扇子突き	攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル × 対空扇子突き	攻撃値 14 得点 200 気絶値 12 キャンセル × 舞キック	攻撃値 49 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 対空舞キック
しゃがみ	攻撃値 14 得点 100 気絶値 9 キャンセル ○ 背面ひじ打ち	攻撃値 50 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○ 背面ひじ打ち	攻撃値 12 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○ 反り蹴り	攻撃値 50 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○ 反り蹴り
前回ジャンプ	攻撃値 16 得点 300 気絶値 9 キャンセル × 翔扇打	攻撃値 50 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 天翔扇	攻撃値 14 得点 300 気絶値 9 キャンセル × 翔脚	攻撃値 49 得点 400 気絶値 23 キャンセル × ハヤブサ蹴り
なめジャンプ	攻撃値 16 得点 300 気絶値 9 キャンセル × 翔扇打	攻撃値 48 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 天翔扇	攻撃値 14 得点 300 気絶値 9 キャンセル × 翔脚	攻撃値 48 得点 400 気絶値 18 キャンセル × ハヤブサ蹴り

レバーを前方に2回 前回転	レバーを後方に2回 後回転	AB同時押し 忍び避け	攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○ CD同時押し 天水の舞	攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ 立ちガードポーズ直後➡＋AorB 跳ね蹴り

特殊技

ジャンプ中に↓要素＋C

大輪風車落とし

攻撃値	50
得点	800
気絶値	10
キャンセル	×

投げ技

相手の近くで←or→＋CorD

風車崩し

攻撃値	60
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1

ジャンプ中に相手の近くで↑以外＋D

夢桜

攻撃値	62
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1

花扇舞

↓↘→＋AorC

手に持った扇子を広げて前方に投げつける。投げたあとは，フトコロから新しい扇子を取りだす。●弱→強の変化……攻撃がでるまでのスキと，弾の飛行速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

炎の舞

↓↙←＋AorC

振りだした腕で攻撃，そのまま1回転して腰のオビを振るい，炎をはなつ。炎がヒットすれば相手はダウンする。●弱→強の変化……攻撃後の硬直時間が増加。

	弱	強
攻撃値	30＋40	30＋40
得点	500＋500	700＋700
気絶値	10＋10	10＋10
ヒット回数	2	2
ケズリ回数	2	2

必殺忍蜂

←↙↓↘→＋BorD

側転から跳ね上がり，ヒジ打ちをたたき込む突進技。食らった相手はダウンするが，攻撃がでるまでの予備動作が大きい。●弱→強の変化……突進速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	600	800
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

ムササビの舞

↓タメ↑＋AorC

後方へと舞い上がり，画面端に触れたら方向転換，斜め下へ向かって体当たりを仕掛ける。●弱→強の変化……突進角度が浅くなる(より遠くへ向かう)。

	弱	強
攻撃値	68	68
得点	800	1100
気絶値	16	16
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

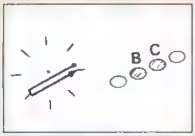
超必殺技

超必殺忍蜂

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
65×3	2500	0	11

➡↙➡＋BC同時押し

全身を炎に包み込んだ必殺忍蜂の強化版。攻撃判定がでるまでのスキは少なめだが，着地したあとに長い硬直時間がある。側転をはじめる瞬間のみ全身無敵。



▲側転で転がっていく　▲跳び上がる直前に一撃　▲これがカラ振る場合も　▲全身を炎で包み込む　▲燃えた相手は吹き飛ぶ

キング

KING

三角跳び	しゃがみ歩き
なし	なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	よけ肘打ち 攻撃値 14 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	アッパー 攻撃値 42 得点 300 気絶値 22 キャンセル ○	ローキック 攻撃値 16 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	二段蹴り 攻撃値 52＋26 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル 1段目のみ○ 2HIT
立ち(遠距離)	左ストレート 攻撃値 14 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	右ストレート 攻撃値 42 得点 300 気絶値 22 キャンセル ×	回転蹴り 攻撃値 16 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	ステップキック 攻撃値 52 得点 400 気絶値 16 キャンセル ×
しゃがみ	しゃがみパンチ 攻撃値 12 得点 100 気絶値 10 キャンセル ×	しゃがみアッパー 攻撃値 49 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○	しゃがみ払い蹴り 攻撃値 14 得点 200 気絶値 7 キャンセル ×	スライディングキック 攻撃値 46 得点 300 気絶値 11 キャンセル ×
垂直ジャンプ	跳びパンチ 攻撃値 14 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	跳びパンチ 攻撃値 50 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	クレストキック 攻撃値 16 得点 300 気絶値 9 キャンセル ×	クレストキック 攻撃値 52 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	跳びパンチ 攻撃値 14 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	跳びパンチ 攻撃値 47 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×	跳び蹴り 攻撃値 16 得点 300 気絶値 9 キャンセル ×	跳び蹴り 攻撃値 49 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

レバーを前方に2回 前ダッシュ	レバーを後方に2回 バックステップ	AB同時押し 払い避け	攻撃値 60 CD同時押し 得点 600 ファインキック 気絶値 26 キャンセル ○	攻撃値 0 立ちガードポーズ直後⇒＋AorB 得点 900 ルストキック 気絶値 15 キャンセル ○

投げ技

相手の近くで←or→＋CorD

フックバスター

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
62	1000	0	1

ベノムストライク

↓↘→＋BorD

振り上げた蹴りから青白い気弾を前方にはなつ。技のモーションが早く，攻撃前後のスキも少ない。●弱→強の変化……弾の飛行速度と，攻撃後の硬直時間が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

攻撃無

↓↙←＋BorD

二段蹴りを2回繰りだしたあと，フィニッシュに回し蹴りをはなつ。ヒットした場合，蹴りが2発に1発しか当たらないのが特徴。●弱→強の変化……攻撃速度が増加。

	弱	強
攻撃値	7×2+40	7×2+40
得点	100×2+200	100×2+300
気絶値	0	0
ヒット回数	3	3
ケズリ回数	5	4

トルネードキック

←↓↙＋BorD

低い前方ジャンプから足を振り上げ，降りぎわにもう1発蹴りをはなつ。空中の相手にも連続ヒットする。

	弱	強
攻撃値	54＋27	54＋27
得点	500＋500	700＋700
気絶値	5＋5	5＋5
ヒット回数	2	2
ケズリ回数	2	2

トラップショット

→↓↘＋BorD

バク転で引っ掛けて宙に浮かせ，さらに蹴りを連発でたたき込む。ガードされた場合はバク転だけで技が終わる。

	弱	強
攻撃値	40＋30	46＋30
得点	500	800
気絶値	18	19
ヒット回数	13	12
ケズリ回数	1	1

ダブルベノムストライク

→←→↘↓＋BorD

振り上げた蹴りから1発，後ろ回し蹴りから1発，計2発の気弾を繰りだす。●弱→強の変化……弾の速度が増加。

	弱	強
攻撃値	36＋36	36＋36
得点	500＋500	700＋700
気絶値	10＋10	10＋10
ヒット回数	2	2
ケズリ回数	2	2

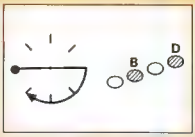
超必殺技

イリュージョンダンス

←→↘↓↙＋BD同時押し

バク転から前方に突進，ヒットした相手に11発の連続技をたたき込む。突進をガードされてもスキは小さい。突進の攻撃判定がでるまで全身無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
140	2500	0	1



▲まずはバク転する　▲突進直後まで全身無敵　▲連続技をたたき込み　▲トラップショットから　▲トルネードキック2段

●リョウ・サカザキ●ロバート・ガルシア●タクマ・サカザキ

龍虎の拳チーム

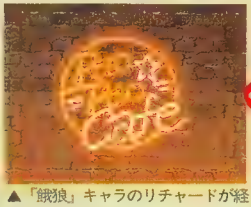
サウスタウンにおけるもうひとつの武勇伝，『龍虎の拳』シリーズ。その主人公リョウとロバート，そしてふたりの師匠・タクマは，修行先のメキシコから出場する。３人は同じ拳法を使うが，おのおのが得意技術を活かした独自の技をマスターすることで，能力向上につとめている。
●関連作品……『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『餓狼伝説SPECIAL』

メキシコチーム

STAGE-MEXICO

群衆を観察すると，中央にリー，ミッキー，テムジン。右に藤堂，影二，ギース，ビリー，リチャード，リリィ（アニメ版『餓狼』のオリジナル・キャラ）に加え，『トップハンター』の主人公２人といったオールスター・キャラが。

開始時演出



▲『餓狼』キャラのリチャードが経営する「バオバオカフェ」のネオン

▲この壁（柱？）が左にスクロールし，試合場が登場するのだ

RYO SAKAZAKI

タクマ，ロバートとともに修行にきていたところへ大会の招待状が届き，3人でチームを組む。妹のユリが別なところでチームを結成し，大会に出場していることを知るのは，まだ先の話である。

CLUB SPECIAL

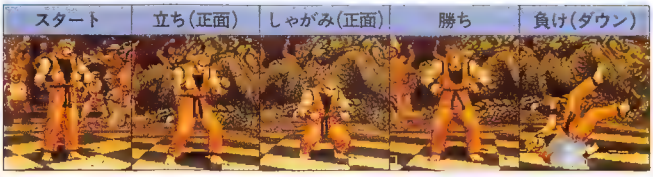
リョウをはじめとする『龍虎』のキャラクターが他のチームのオリジナル・キャラに比べてみて卑怯なくらいに必殺技の数が多く，どうしても強くなりがちでした。そのため，他のチームとのバランス調整をするのに，一番苦労したように記憶しています。

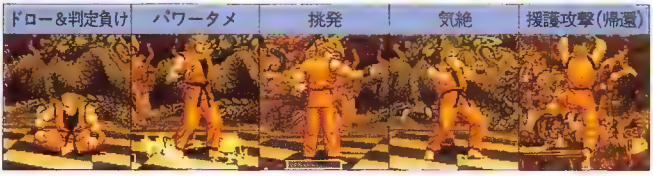
でも技の数を減らしてしまうわけにはいきませんから「技を殺さず弱くする」ということに専念しました（しかし，現実はそれほど甘くはなく，やはり強くなってしまったような気がしますが……）。

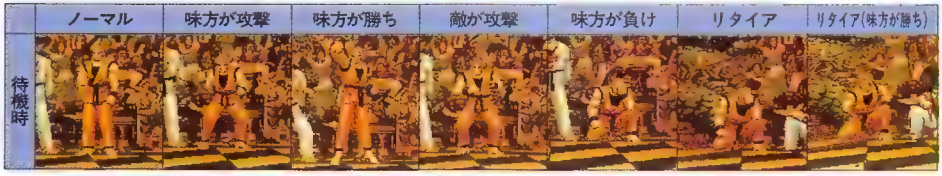
また，このメキシコ・ステージでは多くの観衆が見守っているわけですが，みなさんはどのくらいのキャラを見つけてくださったのでしょうか……？　テムジン，ミッキー・ロジャース，リー・パイロン，藤堂竜白，リチャード・マイヤー，如月影二，ギース・ハワード……。

PROFILE

名前：リョウ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：8月2日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：O
身長：179cm
体重：68kg
趣味：日曜大工（家の棚とかはリョウが作ったらしい）
好きな食べ物：餅，納豆
得意スポーツ：相撲（子供のころは，負け知らずだった）
大切なもの：拾ってきてレストアしたバイクと，牧師の親父さんからもらった鳥（名前はまだない）
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）







ROBERT GARCIA

修行のために，師匠のタクマと，その息子でライバル兼親友のリョウとともに，メキシコへ滞在していたロバート。そこへ大会の招待状が届き，メキシコ修行の成果をたしかめるために参加を決意する。

PROFILE

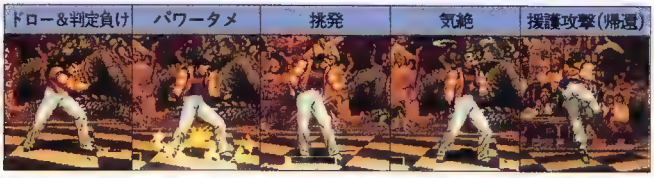
名前：ロバート・ガルシア
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：12月25日
年齢：23歳
出身地：イタリア　　血液型：AB
身長：180cm　　体重：85kg
趣味：車のコレクション
好きな食べ物：ヤキソバ，スシ
得意スポーツ：モータースポーツ（たまに，レースにもでたりするらしい）とゴルフ（少々）
大切なもの：車のコレクション
嫌いなもの：昔，リョウに死ぬほど食わされたラッキョウ

CLUB SPECIAL

彼もオリジナルと比較して，グラフィックの面でかなり変わったキャラクターです。

全体的にスリムなキャラが多い『KOF'94』の中で，もっともスリムになったキャラと言えるでしょう。企画の段階では，リョウ，ロバート，ユリの『ヤング極限流空手チーム』だったのですが，ユリの女の子チーム結成など二転三転があり，最終的にタクマが加入して現在の編成になりました。

ケンスウのページに書いたとおり，ロバートよりもケンスウのほうが大阪弁歴が長いのですが，この2人は『KOF'94』の良き大阪弁コンビでして，2人で挑発しあうと「どないしたんや?」「なにやってんねん/」という風に『しゃべくり漫才』が楽しめます。2P対戦の折にはぜひお試しください。ただし，適当な距離を保たないと『どつき漫才』になってしまいますので，注意してくださいね。



TAKUMA SAKAZAKI

極限流空手道場メキシコ支部を設立したタクマは，修行のためリョウとロバートを率いてメキシコにやってきた。そこへ大会の招待状が舞い込み，2人の修行の成果と自身の腕試しのために参加を決意。

CLUB SPECIAL

『龍虎の拳２』のタクマが大門五郎と似ていることから，その差別化のために上半身にも道着を着せました。

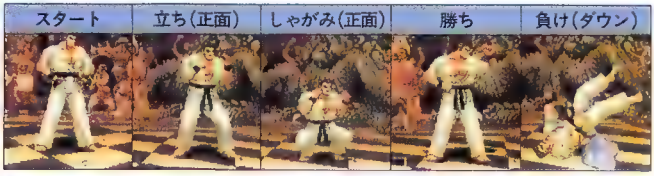
彼の『飛燕疾風脚』のあとに連続で攻撃が入りますが，あれはもともとバグのようなものでして，一度はハズしたものの「やっぱりタクマにはあれがないと……」ということで，再度復活させたしだいです。

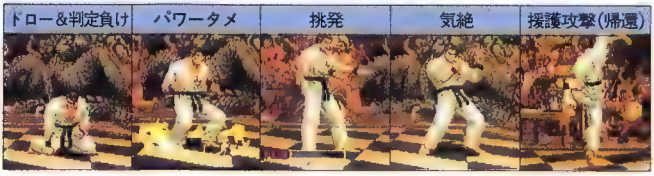
しかし，そのために凶悪なキャラクターになってしまったので，少し後悔しています。

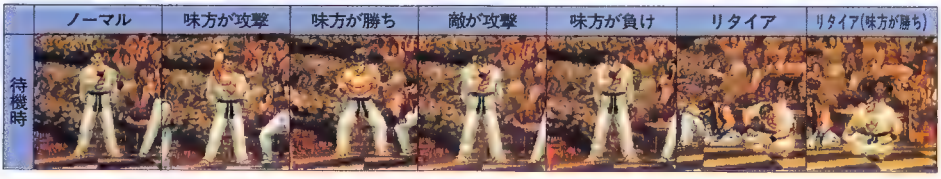
『龍虎』のキャラは，どういうわけか『餓狼』のキャラと比べてみても，それほど苦労することがなく，すんなりとできあがったように記憶しています。だから今，こうした苦労話を探そうと思ってもあんまり見つからない，というような手の掛からないキャラたちでした……。

PROFILE

名前：タクマ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：2月4日　年齢：49歳
出身地：日本　血液型：O
身長：180cm　体重：70kg
趣味：ソバ打ち（ただし，ほめると一日中ソバずくめにされるため，サカザキ家では「ソバ」は禁句）
好きな食べ物：白米・味噌汁
得意スポーツ：格闘技全般（若いころは，いろいろやっていた）
大切なもの：２人の子供と，自分の門下生。そして，極限流空手
嫌いなもの：ヘビ







リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち（近距離）	ひじ打ち 攻撃値 19 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	ボディーブロー 攻撃値 47 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○	足掛け蹴り 攻撃値 17 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	外回し蹴り 攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
立ち（遠距離）	左正拳 攻撃値 19 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	右正拳突き 攻撃値 47 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	横蹴り 攻撃値 17 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	後ろ回し蹴り 攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	しゃがみ正拳突き 攻撃値 17 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	しゃがみアッパー 攻撃値 54 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○	しゃがみ足払い 攻撃値 15 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○	回転足払い 攻撃値 50 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○
垂直ジャンプ	跳び正拳突き 攻撃値 19 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	跳び右正拳突き 攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	跳び蹴り 攻撃値 17 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	跳び回し蹴り 攻撃値 54 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	跳び正拳突き 攻撃値 19 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	跳び右正拳突き 攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×	跳び蹴り 攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	跳び回し蹴り 攻撃値 50 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

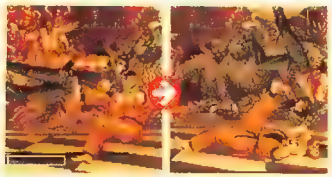
前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	攻撃値	ふっとばし攻撃	攻撃値	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	60	CD同時押し	0	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ	バックステップ	構え避け	得点 800	猛虎降脚蹴り	得点 900	側肘打ち
			気絶値 26 キャンセル ○		気絶値 15 キャンセル ○	

投げ技

巴投げ

相手の近くで⬅or➡＋CorD

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1



飛燕疾風脚

↙タメ➡＋BorD

高速で突進する低い軌道の跳び蹴り。強でだした場合は，蹴りが当たったあと，さらに後ろ回し蹴りを追加する。

	弱	強
攻撃値	30	40＋26
得点	400	600＋400
気絶値	12	24＋24
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	1	2

虎煌拳

⬇↘➡＋AorC

片腕を振り回して気弾をはなつ。●弱→強の変化……弾の飛行速度と，攻撃後の硬直時間が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

連烈拳

➡↘⬇↙⬅＋AorC

パンチ連打に相手を巻き込み，アッパーでトドメ。ヒットしなかった場合は連打だけで終わる。ケズリ攻撃値は8。

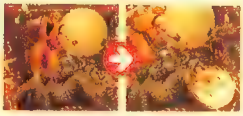
	弱	強
攻撃値	5×16＋12	5×16＋12
得点	800	1100
気絶値	0	0
ヒット回数	17	17
ケズリ回数	2	2

空中虎煌拳

ジャンプ中に⬇↘➡＋AorC

斜め下へ虎煌拳をはなつ。●弱→強の変化……攻撃前のスキが増え，攻撃後の落下速度が遅くなる。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



覇王翔吼拳

➡⬅↙⬇↘➡＋AorC

気力を集中したのち，両手を前方に突きだして巨大な気弾をはなつ。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

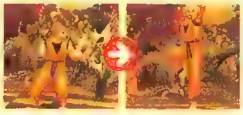
	弱	強
攻撃値	68	68
得点	700	1000
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

虎跳

➡⬇↘＋AorC

跳び上がりアッパー。攻撃判定がでるまで全身無敵。●弱→強の変化……上昇速度＆距離が増加。

	弱	強
攻撃値	64	64＋64
得点	500, 200	800＋400
気絶値	16	16＋16
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	2	2



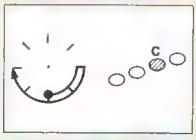
超必殺技

龍虎乱舞

⬇↘➡↘⬇↙⬅＋C

気力を高めたのち前方ダッシュ，ヒットした相手に計14発の連続技をたたき込む。ガードされた場合は大きなスキができる。ダッシュ中は胴体部分が無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
140	2500	0	1



▲パワータメポーズから　▲前方へと跳びかかる　▲ヒットしたら技が発動　▲連続技を入れたあと　▲虎咆でフィニッシュ

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

三角跳び
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	左ジャブ 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 	ボディーブロー 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○ 	足掛け蹴り 攻撃値 19 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○ 	かかと落とし 攻撃値 44＋22 得点 400＋400 気絶値 16＋16 キャンセル ×
立ち(遠距離)	左ジャブ 攻撃値 17 得点 100 気絶値 12 キャンセル × 	右ストレート 攻撃値 44 得点 300 気絶値 23 キャンセル × 	左サイドキック 攻撃値 19 得点 200 気絶値 12 キャンセル × 	上段回し蹴り 攻撃値 56 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	しゃがみジャブ 攻撃値 15 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○ 	しゃがみアッパー 攻撃値 50 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○ 	しゃがみ足払い 攻撃値 17 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○ 	回転足払い 攻撃値 50 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○
垂直ジャンプ	跳び下段正拳 攻撃値 17 得点 300 気絶値 11 キャンセル × 	跳び右正拳 攻撃値 53 得点 400 気絶値 23 キャンセル × 	跳び横蹴り 攻撃値 19 得点 300 気絶値 11 キャンセル × 	跳び後ろ蹴り 攻撃値 56 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	跳び下段正拳 攻撃値 17 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 	跳び右正拳 攻撃値 52 得点 400 気絶値 18 キャンセル × 	跳び横蹴り 攻撃値 19 得点 300 気絶値 10 キャンセル × 	跳び後ろ蹴り 攻撃値 50 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ぶっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回	レバーを後方に2回	AB同時押し	CD同時押し	立ちガードポーズ直後➡＋AorB
前ダッシュ 	バックステップ 	スイングスルー 	攻撃値 60 得点 800 気絶値 26 キャンセル ○ 匂龍降脚蹴り 	攻撃値 0 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ 振り回し蹴り

投げ技

首切り投げ

相手の近くで⬅or➡＋CorD

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1

飛燕疾風脚

↙タメ➡＋BorD

地をはうような低い軌道の跳び蹴りをはなつ。強でだした場合は，蹴りが当たったあとにソバットを追加する。

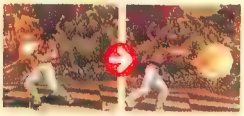
	弱	強
攻撃値	40	40＋40
得点	400	600＋400
気絶値	18	24＋24
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	1	2

龍撃拳

⬇↘➡＋AorC

手のひらに気力を集め，気弾に変えて前方にはなつ。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



幻影脚

➡↘⬇↙⬅＋BorD

蹴りの連打に相手を巻き込み，トドメに回し蹴り。ヒットしなかった場合は連打だけで終わる。ケズリ攻撃値は8。

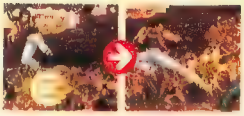
	弱	強
攻撃値	5×15＋12	5×15＋12
得点	800	1100
気絶値	0	0
ヒット回数	16	16
ケズリ回数	2	2

飛燕龍神脚

ジャンプ中に⬇↙⬅＋BorD

空中で一瞬静止したのち，斜め下へと蹴りで突っ込む。●弱→強の変化……射程距離が増加。

	弱	強
攻撃値	60	60
得点	500	700
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



覇王翔吼拳

➡⬅↙⬇↘➡＋AorC

気力を集中したのち，前方に巨大な気弾をはなつ。●弱→強の変化……弾の飛行速度と，攻撃後の硬直時間が増加。

	弱	強
攻撃値	68	68
得点	700	1000
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

龍牙

➡⬇↘＋AorC

アッパーカットを繰りだし，そのまま斜め上へと跳び上がる。攻撃判定がでるまで全身無敵。

	弱	強
攻撃値	52	52＋26
得点	500, 200	800＋400
気絶値	16	16＋16
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	1	2

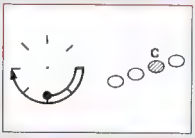
超必殺技

龍虎乱舞

⬇↘➡↘⬇↙⬅＋C

前方ダッシュで跳びかかり，食らった相手に連続技を14発たたき込む。ガードされた場合は，停止するまでのあいだ無防備になる。ダッシュ中は足元のみ無敵。

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
140	2500	0	1



▲気力を高めてダッシュ　▲ダッシュ中は足元無敵　▲ヒットしたら技が発動　▲連続技をたたき込み　▲最後に龍牙でキメる

タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

受け身
なし

しゃがみ歩き
なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	攻撃値 19 ひじ打ち 得点 100 気絶値 12 キャンセル ○	攻撃値 48 ボディーブロー 得点 300 気絶値 23 キャンセル ○	攻撃値 17 足掛け蹴り 得点 200 気絶値 12 キャンセル ○	攻撃値 52 ハイキック 得点 400 気絶値 23 キャンセル ○
立ち(遠距離)	攻撃値 19 左正拳突き 得点 100 気絶値 12 キャンセル ×	攻撃値 48 右正拳突き 得点 300 気絶値 23 キャンセル ×	攻撃値 17 横蹴り 得点 200 気絶値 12 キャンセル ×	攻撃値 52 回し蹴り 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
しゃがみ	攻撃値 17 しゃがみ左正拳突き 得点 100 気絶値 10 キャンセル ○	攻撃値 54 起き上がりアッパー 得点 200 気絶値 20 キャンセル ○	攻撃値 15 しゃがみ足払い 得点 200 気絶値 7 キャンセル ○	攻撃値 49 しゃがみすくい払い 得点 300 気絶値 12 キャンセル ○
垂直ジャンプ	攻撃値 19 跳び下段左手刀打ち 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	攻撃値 54 跳び下段右手刀打ち 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×	攻撃値 17 跳び蹴り 得点 300 気絶値 12 キャンセル ×	攻撃値 50 跳び蹴り 得点 400 気絶値 23 キャンセル ×
ななめジャンプ	攻撃値 19 跳び下段左手刀打ち 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	攻撃値 52 跳び下段右手刀打ち 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×	攻撃値 17 ひざ落とし 得点 300 気絶値 10 キャンセル ×	攻撃値 48 跳び蹴り 得点 400 気絶値 18 キャンセル ×

前ダッシュ	バックステップ	攻撃避け	ふっとばし攻撃	スルーアタック
レバーを前方に2回 前ダッシュ	レバーを後方に2回 バックステップ	AB同時押し. 胸そらし	攻撃値 64 CD同時押し 得点 800 気絶値 27 キャンセル ○ 鬼ごろし	攻撃値 0 立ちガードポーズ直後➡+AorB 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ 翔激掌

投げ技

一本背負い

相手の近くで⬅or➡＋CorD

攻撃値	得点	気絶値	攻撃回数
64	1000	0	1

烈火拳

➡↘⬇↙⬅＋AorC

目にも止まらぬパンチ連打に相手を巻き込み，トドメにアッパーをたたき込む。ガードされた場合はパンチ連打だけで技が終わる。そのときのケズリ攻撃値は8。

	弱	強
攻撃値	6×15+12	6×15+12
得点	800	1100
気絶値	0	0
ヒット回数	16	16
ケズリ回数	2	2

翔乱脚

➡↘⬇↙⬅＋BorD

つかまえた相手の顔面に，ひざ蹴りを連発でたたき込む投げ技。規定回数攻撃したあとは，後方に跳んではなれる。投げの間合いは通常投げと同じくらいだ。

	弱	強
攻撃値	64	64
得点	800	1100
気絶値	0	0
ヒット回数	8	12
ケズリ回数	——	——

光雅拳

⬇↘➡＋AorC

正面にかまえた腕を引いたのち，突きだす掌底から気弾を飛ばす。●弱→強の変化……弾の飛行速度が増加。

	弱	強
攻撃値	40	40
得点	500	700
気絶値	27	27
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

羽毛蹴乱脚

↙タメ➡＋BorD

低軌道の跳び蹴り。強でだした場合は蹴りを追加するほか，吹き飛んでいる相手に追い打ちで攻撃を当てられる。

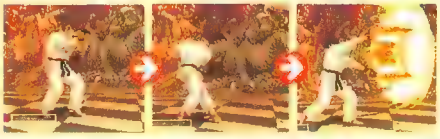
	弱	強
攻撃値	30	30+16
得点	400	600+400
気絶値	18	10+10
ヒット回数	1	2
ケズリ回数	1	2

覇王至高拳

➡↙↙⬇↘➡＋AorC

かまえて気力を集中し，前方に巨大な気弾をはなつ。覇王翔吼拳より，全体的にスキが少なくなっている。

	弱	強
攻撃値	70	70
得点	700	1000
気絶値	20	20
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



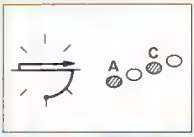
超必殺技

覇虎乱舞

攻撃値	得点	気絶値	ケズリ回数
132	2500	0	1

⬇↘➡↙⬅＋AC同時押し

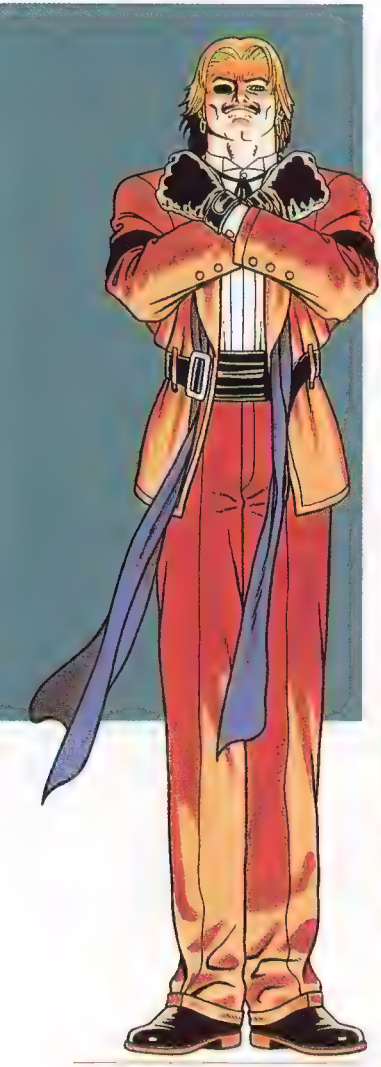
気力を高めて前方に突進，ヒットしたら8発の連続技から気絶状態の相手に覇王至高拳をぶち当てる。突進中の無敵はないが，最初に構えている時間が短い。



▲一瞬，身構えたのち　▲すぐ前方へとびかかる　▲連続技を入れたあとは　▲間合いをはなして　▲覇王至高拳を当てる

キミも私のコレクションに加わるかね？

ルガール・バーンシュタイン



今大会の主催者であり，武器・麻薬密売など，裏世界のブラック・マーケットを支配する総元締め。彼の一番の楽しみは，自分と闘って敗れた格闘家たちを銅像にしてコレクションすることであった。今回の「キング・オブ・ファイターズ」を開催した目的は，その優勝者を自らの手で倒し，新たなる銅像コレクションとすることにある。

ふだんは上着のまま闘うが，本気になると上着を脱ぎ捨てる。このときのルガールは「鬼神」と呼ばれるほどの無敵の強さを誇るのだ。

なお，彼には弟がいるのだが，志の相違により，現在は対立している。

PROFILE

名前：ルガール・バーンシュタイン
格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘技
誕生日：？
年齢：？
出身地：？
血液型：？
身長：197cm
体重：95kg
趣味：強い格闘家を銅像にしてコレクションすること（ただし，数ある趣味のうちのひとつにすぎない）
好きな食べ物：好き嫌いはない
得意スポーツ：とくにはないが，何でもそつなくこなす
大切なもの：悪の心
嫌いなもの：正義

ルガール登場デモ

計8チームに勝ったあとのデモ。日本チームだけ途中でデモが追加されるのだ。

ルガール変身デモ

ルガールから1ラウンド獲得すると，ついに本気をだす。そのときのデモだ。

BLACKNOAH

RUGAL BERNSTEIN

8年前，ハイデルンが率いていた傭兵部隊のエリート50人を1人でたたきツブし，さらにハイデルンの家族と片目を奪った。まさしく驚異的な強さの男。

CLUB SPECIAL

企画者が悪党好きなので，その考え得る中で最悪のキャラクターにしてやろうと思い，設定したキャラです。そのかいあって，かなりの悪人になってくれたので，個人的には一番のお気に入りです。

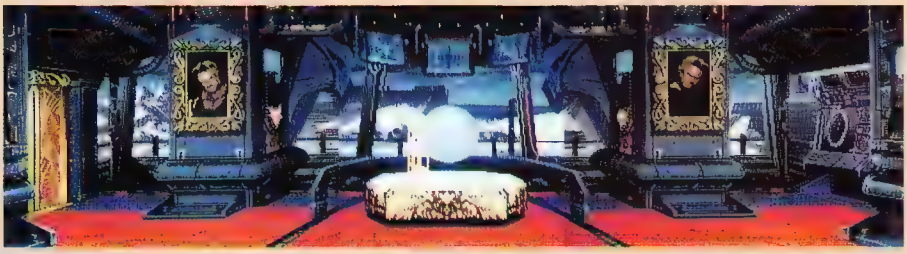
ハイデルンとのからみのストーリーを考えていたときなどは，テンションが妙に高まってワクワクしながら書いていました。

当初の設定では，他のキャラクターの必殺技を一度見ただけで覚えて使ってしまう，というさらに凶悪なキャラだったのですが，容量の都合でカットになってしまったのが非常に残念でなりません。

また，ルガールのステージにいる黒豹の名前をよく聞かれるのですが，とくには決まっていません。ただスタッフの間では都合上，『ロム』という名前で呼んでいました……。

STAGE-BLACKNOAH (変身前)

空母の第2デッキ(?)が舞台。中央に地球儀のホログラフが浮かび，左右の柱にはルガールの肖像画が。



STAGE-BLACKNOAH (変身後)

室内，風景ともに赤く変化。端のコンピューターは，キャラが激突するか投げ技などによる震動で壊れる。

ルガール・バーンシュタイン
RUGAL BERNSTEIN

三角跳び	しゃがみ歩き
なし	なし

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
立ち(近距離)	ルガールチョップ 攻撃値・前 25 気絶値・前 12 攻撃値・後 30 気絶値・後 12	ゲルクラッシャー 攻撃値・前 66 気絶値・前 22 攻撃値・後 56＋28 気絶値・後 12＋12	ルガールソバット 攻撃値・前 27 気絶値・前 13 攻撃値・後 34 気絶値・後 13	スピニオンキック 攻撃値・前 68 気絶値・前 22 攻撃値・後 74 気絶値・後 22
立ち(遠距離)	ルガールチョップ 攻撃値・前 25 気絶値・前 12 攻撃値・後 30 気絶値・後 12	ゲルクラッシャー 攻撃値・前 50＋25 気絶値・前 12＋12 攻撃値・後 70 気絶値・後 22	ルガールソバット 攻撃値・前 27 気絶値・前 13 攻撃値・後 34 気絶値・後 13	スピニオンキック 攻撃値・前 68 気絶値・前 22 攻撃値・後 74 気絶値・後 22
しゃがみ	ピースキック 攻撃値・前 23 気絶値・前 10 攻撃値・後 28 気絶値・後 10	ガトリングキック 攻撃値・前 58 気絶値・前 14 攻撃値・後 68 気絶値・後 14	ピースキック 攻撃値・前 25 気絶値・前 7 攻撃値・後 28 気絶値・後 8	ガトリングキック 攻撃値・前 60 気絶値・前 14 攻撃値・後 67 気絶値・後 14
垂直ジャンプ	イーグルクロー 攻撃値・前 25 気絶値・前 12 攻撃値・後 30 気絶値・後 12	イーグルクロー 攻撃値・前 66 気絶値・前 22 攻撃値・後 70 気絶値・後 22	イーグルビーク 攻撃値・前 27 気絶値・前 13 攻撃値・後 34 気絶値・後 13	ローリングクラッシュ 攻撃値・前 68 気絶値・前 22 攻撃値・後 74＋37 気絶値・後 22＋22
ななめジャンプ	イーグルクロー 攻撃値・前 25 気絶値・前 10 攻撃値・後 30 気絶値・後 11	イーグルクロー 攻撃値・前 60 気絶値・前 18 攻撃値・後 68 気絶値・後 18	イーグルビーク 攻撃値・前 27 気絶値・前 10 攻撃値・後 34 気絶値・後 11	ローリングクラッシュ 攻撃値・前 64 気絶値・前 18 攻撃値・後 72＋36 気絶値・後 18＋18

前ダッシュ	バックステップ	攻撃無し	ふっとばし攻撃	スルーアタック
前ダッシュ	バックステップ	イーグルスルー	攻撃値・前 — 気絶値・前 ディストラクション・ヒット 攻撃値・後 — 気絶値・後	攻撃値・前 — 気絶値・前 ブラッシュ・アタック 攻撃値・後 — 気絶値・後

※写真は変身前のものです

投げ技

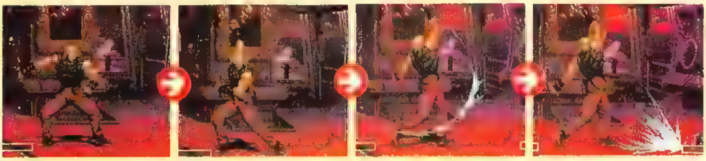
スコーピオンデスロック

攻撃値	80
気絶値	0
攻撃回数	4〜7

烈風拳

手のひらに気を集めて地面へ振りかざし，床を突き進む青白いウェーブをはなつ。技全体のモーションが高速のため，飛び道具の撃ち合いでは決して押し負けることがない。

	弱	強
攻撃値	80	80
気絶値	28	28
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



ジェノサイドカッター

片足を大きく振り回しながら跳ね上がり，発する光の軌跡で相手を切り裂く。攻撃範囲が非常に広く，しかも技の前後のスキがほとんどない。攻撃判定がでるまで全身無敵。

	弱	強
攻撃値	90＋45	90＋45
気絶値	11＋11	11＋11
ヒット回数	2	2
ケズリ回数	2	2

ダークバリアー

手のひらに気を集め，円形のフォース・フィールドを発生させる。相手がはなった飛び道具を跳ね返す能力があるが，フィールドが広がりきるまでは，攻撃判定も跳ね返し判定もない。

	弱	強
攻撃値	68	68
気絶値	10	10
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1

ゴッドプレス

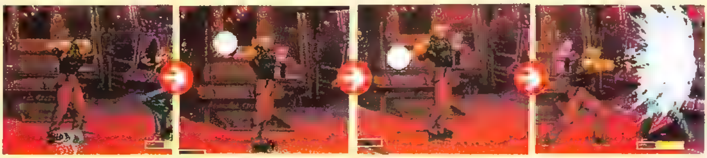
前方に突進して相手の首をつかみ，そのまま画面端にたたきつける。つかみ判定は全身にあり，空中にいる相手さえもつかまえてしまう。ガードされると跳ね返るが，ケズリ能力はない。

	弱	強
攻撃値	100	100
気絶値	0	0
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	——	——

カイザーウェイブ

うしろに引いた両手に気を集中し，前方であわせて巨大なエネルギー波をはなつ。通常の飛び道具はカキ消して飛んでいく。攻撃がでるまでにスキが存在するが，攻撃後の硬直は短い。

	弱	強
攻撃値	100	100
気絶値	42	42
ヒット回数	1	1
ケズリ回数	1	1



※写真は変身後のものです

エンディング・ギャラリー

強敵ルガールを倒せば，晴れてエンディングだ。エンディングは使用チームごとに変化し（勝利したキャラは関係ない），共通パターン＋チーム別エピローグという形式で表示される。共通パターンのグラフィックは全チーム同じなので，下にまとめて掲載しておいた。なお，1コインでクリア（途中乱入やメモリカードの使用は不可）すれば，スタッフ・ロール（文字だけ）も表示されるぞ。ちなみに，ノーミスでクリアしても，1コインクリア時とエンディングは変わらない。

共通パターン

▲血まみれのルガール。ここのセリフは全チーム共通

▲この場面のグラフィックは使用チームによって異なる

▲笑いながら自爆装置を作動。そして，画面が白くなり……

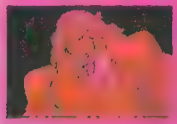
▲ルガールの空母・ブラックノアが大破，炎上するのだ

餓狼伝説チーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
テリー「見たか！　オレ達の力を！」
ルガール「フッ，なるほどギースやクラウザーが敗れる訳だな……！　どうやら君達の力をあなどりすぎていた様だ。だが，このまま終わらせる訳にはいかん！　海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
ジョー「やばい！逃げろ!!」

テリー「今度会う時は，多分対戦相手としてだな。」
アンディ「ああ，その時まで腕を磨いておくよ。」
ジョー「次はこのジョー東様が勝たせてもらうぜ！」
テリー「そうはさせねえよ！」
アンディ「じゃあね……兄さん，ジョー……」

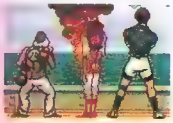
ギース「フッ，さすがのルガールも奴らには勝てなかったか……やはり……」



クラウザー「奴らを倒すのはこの私の役目のようだな！」「ハッハッハッハッハッ！」

サイコソルジャーチーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
チン「悪は，所詮滅びる運命にあるのだ！」
ルガール「フッ，ばかめ！　この世に人間がいる限り，未来永劫悪が滅びる事はない！当然私も滅びはせんよ……さらばだ！」
ケンスウ「あかん！　逃げるんや!!」



アテナ「お師匠さん，あいつの言ってた事って……」
チン「ああ，確かにあいつの言う通りかも知れん。じゃが逆に悪が存在し続ける限り，わしらみたいなのも存在し続けないかんのじゃよ。わかるな……。」
アテナ「……はい！」

ケンスウ「あ～もう!!　お師匠さんもアテナも，おれら世界一になったんやで！　さっさと国に帰ってパッと行こうや！」
アテナ「もう，ケンスウったら。」
チン「ああワシもバアさんのメシが，恋しくなったわい！」

ケンスウ「よっしゃ！帰ろ，帰ろ!!」

日本最強チーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
ベニマル「やっぱオレ達が一番ってこったな！」
ルガール「フッ，確かにな……。だが，私はまだ負けた訳ではない!!　海のもずくとなるがいい。さらばだ！」
ベニマル「やばい！　逃げろ!!」

ベニマル「行くのか……。」
キョウ「ああ，まだ辿り着く先は遙かに遠いからな……」
ダイモン「フム，道は険しいぞ！」
キョウ「まあ！　行ける処まで行ってみるさ！」

ベニマル「今度やる時は，オレが勝たせてもらうからな！」
ダイモン「その通り！　しっかり腕をみがいておくがよい。」

キョウ「ああ，お前らもな。」

怒チーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
ハイデルン「ここまでだなルガール！　覚悟するがいい！」
ルガール「フッ……ハッハッハ！　このルガールを見損なわないでもらいたいものだ。海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
ハイデルン「いかん！　逃げろ!!」

ハイデルン「任務完了！　引き上げるぞ。」
ラルフ・クラーク「ハッ！」

アメリカンスポーツチーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
ブライアン「見たか！　おれ達こそ世界最強だぜ！」
ルガール「フッ，確かにな……だが，このルガール！　このままくたばる訳にはいかん!!海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
ラッキー「やばい！逃げろ!!」

ラッキー「さあて，これからどうするか？」
ブライアン「おれは帰ってアメフトに専念するぜ。なにせ人気プレイヤーだからな。」
ラッキー「オレは，このままストリートファイターを続けていくつもりだ。ヘビィー・Dはどうするんだ？」
ヘビィーD「どうやらオレは戦いの中でしか生きられねえみたいだからな。お前と一緒に行って見るか。」
ラッキー「ほう〜。やっとその気になったか。」
ヘビィーD「まあな……！」

ブライアン「じゃあ，そう言う事だな。また何か面白い事があったら誘ってくれ。」

ラッキー・ヘビィーD「ああ，またな！」

キムの教育してやるチーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
キム「当たり前だ！正義は必ず勝つのだ！」
ルガール「フッ，だが，君達をここから帰す訳にはいかんな!!　海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
キム「やばい！　逃げろ!!」

チョイ「あ〜あ，優勝賞金が……」
キム「何！　優勝賞金とは何の事だ!?」
チャン「ケッ，ここまで我慢してあんたについて来たのは，優勝賞金を頂く為だったんだよ！　これじゃあ骨折り損のくたびれもうけじゃねえか！」
キム「そうか，最初からそれが目当てだったのか。残念だ，どうやら私の鍛え方がまだまだ甘かったようだな！」
チョイ・チャン「えっ？」

キム「よし！　早速帰って次の大会に備えて修業だ!!」
チョイ・チャン「じょっ，冗談じゃねえよおおお!!」

龍虎の拳チーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
ロバート「見さらせ！これが極限流空手や！」
ルガール「フッ……，極限流空手！　強いのは技ではなく，人だったと言う訳か……！だが，貴様等３人，ここから生きて帰す訳にはいかん！　海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
リョウ「あぶない！　逃げろ!!」

タクマ「う〜む……世の中にはまだまだ強いヤツがいるものだな！　極限流空手にも，もっと磨きをかけねはな……！」

女性格闘家チーム

共通パターン
ルガール「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
マイ「ほら！　そんな事，言ってるから負けるのよ！」
ユリ「とにかく勝ったのは私達よ！　さあ優勝賞金を渡してよ！」
ルガール「フッ……ハッハッハッハッ！　この後に及んでも賞金か！　良かろう，ここにあるものなら何でもくれてやる。但しここから生きて出られればな……私と共に滅びるがいい！　さらばだ！」
キング「あぶない！　逃げろ!!」

キング「ふぅ〜，何とか助かったか……。」
ユリ「あの人死んじゃったのかしら？」
マイ「さあね。でもまあ，もらう物はもらったしい……」

マイ「これよ，これ！」
キング「そうそう，これでこの大会に参加したかいがあったってものだよ。」
ユリ「うん！　そうだね。」
マイ・キング・ユリ「オ〜ホッホッホッホッ……！」

ロバート「おい，リョウ。なんや，いやな雰囲気やで……」
リョウ「確かに！　ここは逃げた方が良さそうだな。」

タクマ「よし！　リョウ，ロバート，これから帰って特訓だ！」

リョウ・ロバート「とんでもねえぜ！　ちょっとは休ませてくれや!!」

テレビCF映像FILE

テレビ放映された『KOF'94』のCMは，ネオジオでは定番となった実写モノ。ただし，今回はゲームのキャラは登場せず，ワイドショー仕立て（コメディ風）で紹介される。しかも，カートリッジとネオジオCD，30秒と15秒（放映時間）で内容がちがうのだ。では，CMの各シーンとセリフを解説しよう。なお，186ページにはCMの裏話が……。

カートリッジ 30秒版 うわさの真相編①

▲ネオジオ・ロゴのパックに謎の画面が……

▲学生「本当に見たんだよ。ウソじゃねぇよ！」

▲経営者「そんなゲームソフトの噂は聞いて……」

▲コンパニオン「ええ～？ゲ～ムぅ？」

▲メーカー社員「餓狼とか……龍虎……」

▲レポーターが走りよって「SNKのかたですね？でるんですか，でないんですか？　一言お願い……」

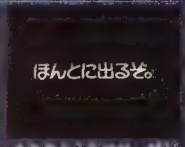
▲ナレーター「その噂は本当なのか!?SNK歴代の人気キャラが総登場。ゲーマー待望，夢のチームバトル」

▲「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94！」

▲ネオジオランドにて。右にあるゲームは……

▲店員があわてて「撮影はやめてください！」

▲「ちょっと！」とカメラを手で隠して……



▲このようなテロップが表示されるのだ

カートリッジ 15秒版 うわさの真相編②

▲……は3Dゲームと同じゲーム画面がスームする

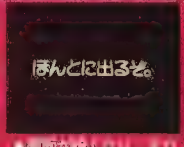
▲ナレーター「100メガショック！ネオジオ!!」

▲……ターにカメラが潜入する

▲店員「ちょっと，何をしてるんですか？」

▲ナレーター「SNK歴代の人気キャラ……キング・オブ・ファイターズ'94！」

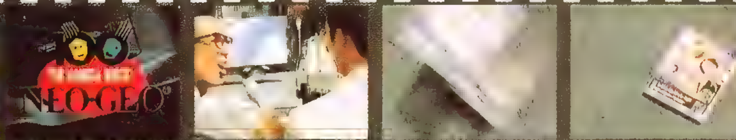
▲店員があわてて「撮影はやめてください！」



▲……ップが表示される

▲すべてのCMの最後にはSNKのロゴが登場する

ネオジオCD 30秒版 おとしもの編



▲ナレーター「100メガ・ショック! ネオジオ!!」

▲レポーター「いいかげん本当のこと言ってくださいよ。お願いしますよぉ」すると……

▲SNK社員が「例のもの」を落としてしまう

▲レポーター「あ……!? なんか落としましたよ」

▲すかさず「例のもの」を拾いあげるレポーター

▲レポーター、その正体を知って「あっ!」と叫ぶ

▲「あ～っ!!」と狂気乱舞するレポーターを追う社員

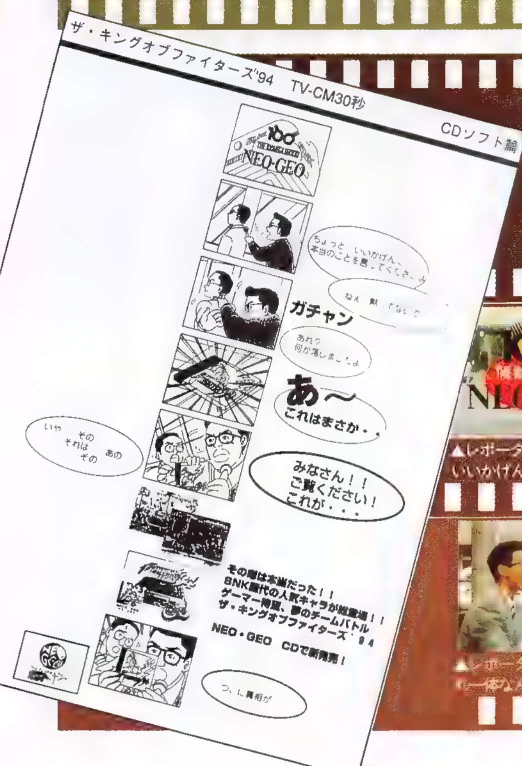
▲レポーター「みなさん、これをよ～く見てください」

▲「これが噂のキング・オブ・ザ・ファイターズ[illegible]」

▲ナレーター[illegible]キャラが総登場、ゲーマー[illegible]夢のチームバトル」

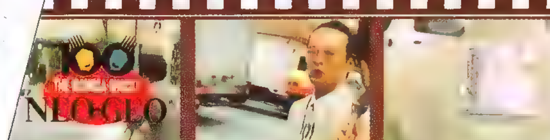
▲[illegible]で新発売[illegible]

▲レポーター[illegible]



ネオジオCD 15秒版 背中編

▲ふたたび街中で張り込むレポーター



▲レポーター「でるんですか、でないんですか? いいかげん、本当のことを言ってください」

▲通り過ぎるSNK社員の背中に……

▲レポーター「あ～ これ一体なんですか!?」

▲ナレーター「[illegible]本当だった」

▲「[illegible]」で新発売!!

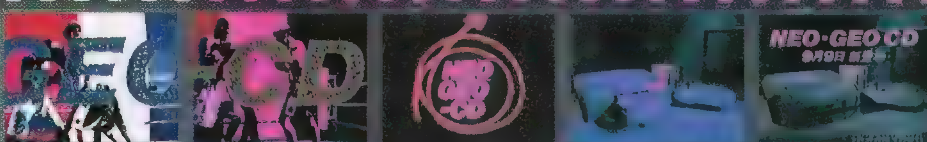
特別企画 ネオジオCD全パターンCF

ネオジオCD本体のCMも紹介しよう。このCMは2種類あり，さまざまな映像が流れるプレイヤー編と、千葉麗子と地井武男が登場する親子編がある。親子編は3種類で、それぞれ15秒。CMが30秒の場合は、その中の二つをつなげたものが放映される（湯上がり編は30秒版のみ登場）なお、プレイヤー編だけは、発売日が表示されるものを掲載した。

プレイヤー編

ネオジオはいろいろなジャンルのゲームが遊べることをアピールしたもの。

▲「ジャキーン」と鳴ってネオジオCD本体が登場 ▲コントローラーが表示され、BGMが流れる ▲そして実写映像が表示される。まずはサッカー



▲つづいて「GEO」の文字

カニ挟（ばさ）み編

父親と娘のネオジオ争奪戦。チバレーになら、カニばさみされてみたい？

▲もう少しでゲームができる、と思ったら…

湯上がり編

別名・セクシーアイドルゲーマー千葉麗子うっふんメロメロ編。30秒版の後半でのみ放映される貴重な映像。

▲日が沈み、周囲も暗くなった地井表

▲

▲

▲

▲

▲父親ながら、思わず見入ってしまう地井（笑）

▲そのスキに千葉がボタンをコスりまくる

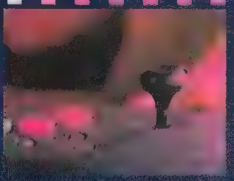
▲

▲

電話編

父親と娘のネオジオ争奪戦ふたたび。でも、このイタズラをするには、何とかして電話のベルを鳴らさないと……。

▲地井「地井ですが……。えっ、麗子ですか？」



▲

▲千葉が受話器を受け取り「もしもし？」

▲電話「ピッピッ、午後7時30……」

▲ワケがわからないまま振り返ってみると……

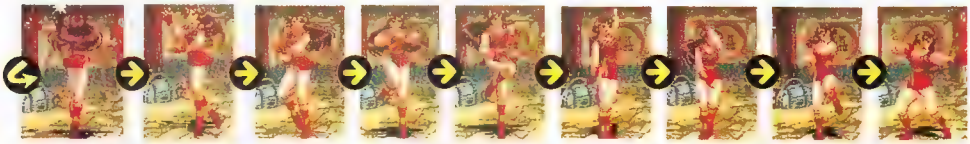
▲

▲ オジオCD新

『KOF'94』に登場する4人の女性キャラ。ここでは，それぞれの女性キャラの特徴が，顕著に表われているアクションを連続写真で紹介していこう。一見，原作と同じに見えるアクションも，『KOF'94』では微妙にちがったりするので，それぞれの写真と解説を注意深く観察してほしい。

アテナ(変身)

16パターンも使ったゼイタクな登場シーン。服が変わる瞬間の肩だしポーズに注目。



舞(花蝶風)

飛び道具の扇子を投げたあと，胸元から扇子を補充するのだ。

舞(夢桜)

使う機会があまりない空中投げだが，『餓狼SP』よりも多いパターンが使用されている。

舞&ユリ(基本技)

舞とユリは背中（オシリ？）を見せるアクション・パターンが多い。これはその一部だ。

ユリ(脱衣)

『龍虎』シリーズでおなじみの脱衣シーンは『KOF'94』でも健在。必殺技でKOすれば，このようなゴホウビ(？)が得られるぞ。なお，右端の写真は色ちがいキャラのものだ。

キング(脱衣)

ユリの脱衣は『龍虎2』と同じだが，キングはアクションが一新。さらに，下着の色はキングもユリも『龍虎2』と異なるのだ。詳細は『A.A.龍虎2』を参考に（宣伝）。

第二章

基本システム

基本ルール

対戦型の格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（略してKOF'94）』は，真横から見たフィールドで，相手キャラと1対1で勝負するのが，基本ルールとなっている。こういったルールは，従来の対戦格闘ゲームと同じものなので（一部例外あり），さほど違和感なく遊べるだろう。

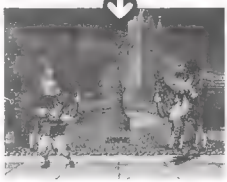
ただし，このゲームには，団体戦をモチーフにした「チーム・バトル・システム」というルールが，格闘ゲーム史上はじめて採用されている。以下では，『KOF'94』ならではのシステムを解説するとともに，かずかずの内部設定をも紹介していこう。

チーム・バトル・システムとは？

『KOF'94』で使用できるキャラは計24人で，3人1組の「チーム」を組んでいる。だから，プレイヤーは使用キャラをチーム単位で選ぶことになるのだ。なお，各チームのメンバー構成を変更することはできない。

そのチーム・バトル・システムにおける試合の進行手順は，以下のとおり。
①プレイヤーが使用したいチームを選び，その3人の闘う順番を指定する。
②最初のラウンドでは，1番手同士が試合を開始する。
③1本勝負で勝敗が決まると，負けたキャラはつぎの順番のキャラと交代。勝ったキャラはそのまま残り，つぎの相手と闘う。なお，ドローorダブルKOの場合は，両者失格となり，自動的につぎのキャラが登場する（3人目同士のドローorダブルKOは，一度再試合を行ない，それでもドローorダブルKOだったら両者ともゲーム・オーバー）。
④これをくり返し，相手のメンバーをすべてKOしたチームが，そのステージの勝者となる。

◀アテナがユリに勝ったところ。従来なら，つぎの相手もユリだが……



◀負けたキャラは，つぎの順番のキャラと交代しなければいけないのだ

1 チームを指定

▲まずは全8チームから使用チームを選ぶ。同チーム戦も可能だ

2 順番を指定

▲対戦させる順番は，チームの勝敗が決まるごとに選択できる

3 試合開始

▲従来の格闘ゲームと同じで，相手をKOするまで闘うのだ

4 試合終了

▲相手チームを全滅させれば，つぎのステージに進めるぞ

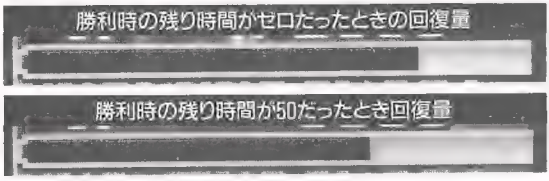
体力の回復量

チーム・バトル・システムでの勝者は，前の試合で受けたダメージを残したまま，つぎの相手と闘う。が，それは酷だということで，バトル勝利時に少しだけ体力が回復する。

その回復量は左のとおり。ちなみに体力の最大値は207なので（→104ページ），勝ちさえすれば体力が全体の4分の1ほど回復するということになる。この最低回復量は，キャラの残り体力に関係なく，つねに一定だ。

また，勝利時に残っていた制限時間に比例して，体力の回復量にボーナスが加わる。左の写真のように，相手を早く倒せば，それだけ多く体力が回復するというわけだ。

勝利時に回復する体力の量 ＝ 最低回復量（48） ＋ 残り時間に比例した量（2秒ごとに1）



◀写真は体力ゼロの状態で勝った場合。なお，制限時間の初期値は60だ

対CPU戦と対2P戦

『KOF'94』のモードは，コンピュータが操るキャラ（CPUキャラ）と闘う「対CPU戦」と，プレイヤー同士で勝負する「対2P戦」の2種類に分類できる。

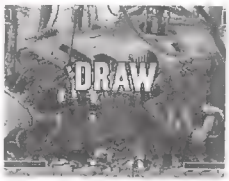
基本ルールは，どちらのモードも同じだが，対CPU戦にかぎっては，同チーム戦を含めた全8チームとの試合に勝ち残ると，最終ボスであるルガール（プレイヤーによる操作は不可能）が登場するのだ。彼に勝てば，エンディング→ゲーム・オーバーとなる。

対CPU戦をプレイしているときに，もう片方のプレイヤーがコインを投入し，スタート・ボタンを押すと，対2P戦に移行（乱入）できる。

その対2P戦で勝ったプレイヤーは，さきほどの対CPU戦を引き継いでプレイすることになる。当然，負けたプレイヤーはゲーム・オーバーだ。なお，クレジットさえあれば，乱入は何回でも行なうことができるぞ。

余談だが，同チーム対戦では，互いのキャラを見分けるため，一方の配色が変更される。この色ちがいチームは，相手チームがノーマル色のときに同チーム戦を挑むか，CorDボタンでチームを選択することによって使用できる。

▶対CPU戦でしか登場しないルガール。彼に勝てばエンディングだ

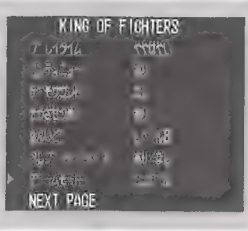


▶3番手同士でドローかダブルKOを2回すると，両者ゲーム・オーバー

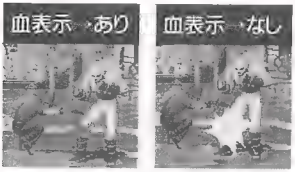
テストモード

アーケード（MVS）版『KOF'94』は，内部にあるテスト・スイッチを押すことによって，写真のようなテストモードが表示される。ここでは，右のように，ゲームのルール設定を変更することができるのだ。なお，テスト・スイッチは，ゲーム設置店の関係者しか押せないのであしからず。

MVS版

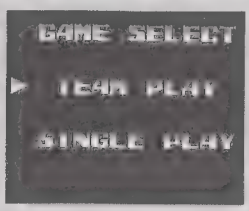


●プレイタイム……制限時間のカウント速度。5段階。●コンティニュー……継続プレイの可否。●デモサウンド……オープニング＆デモ画面で音楽を鳴らすか。●操作説明……スタート直後の説明の有無。●難易度……対CPU戦の難易度。8段階。●クレジット／レベル……難易度やクレジット数を画面に表示するか。●ゲームモード…シングルorチーム戦か。



▲このように，血しぶきを破裂マークにするかを設定。なお，海外版ネオジオのみ強制的に「血表示→なし」となる

ネオジオ&ネオジオCD版



チームorシングル戦と対CPU戦の難易度をEASY（1），NORMAL（3），HARD（8），MVS（4）から設定できる。カッコ内はMVS版でのランク。

※電源を切るorリセットすると，これらの設定が初期状態にもどる（MVS版は内部に記憶される）。

また，ネオジオCD版はパッドのボタン配置の変更も可能。

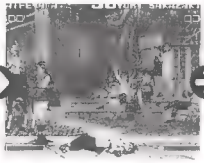
シングル・モード

上記のテストモードにある「シングル戦」について説明しよう。これは，従来の対戦格闘ゲームと同様に「1対1で勝負」「2本先取で勝ち」を基本ルールとしたもの。つまり，チーム・バトル・システムが適用されないのだ。テリーを使うのは得意だけど，アンディやヒガシはうまく動かせないから……という人にはウレシイ話だ。

最近では，『KOF'94』を多く設置した店が，そのうちの1〜2台をシングル戦に設定するケースが多い。シングル戦をプレイしたい人は参考に。

ちなみに，このモードの対CPU戦は，ステージごとに相手チームから，代表キャラがランダムで選ばれるのだ。この代表キャラに勝てば，残りの2キャラと闘うことなく，つぎのステージに進むことができるぞ。

▲チームを選び，使用キャラを選択する（途中変更は不可）



▲このようにアテナがユリに勝ったが……

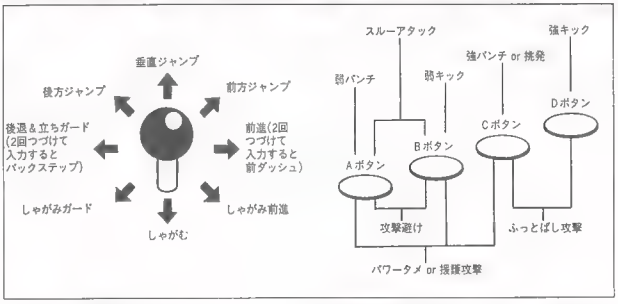
▲シングル戦は，つぎのラウンドも同じキャラが闘うのだ

操作方法

『KOF'94』の操作系は，右図のようになっている。基本部分は『餓狼伝説』シリーズとまったく同じだと言えるだろう。では，レバーとボタンの役割について説明しよう。

●レバー……前後移動とジャンプは，レバーを入れた方向にキャラが動く（しゃがみは例外）。

また，レバーを「前方→前方以外の方向（中立も含む）→前方」と短時間で入力すると，前ダッシュ（前方への高速移動）ができる。最後の「前方」は，やや長めに入力しなければいけないので，おぼえておこう。「　」内の前方を後方に置き換えれば，バックステップ（後方への高速移動）になるぞ。

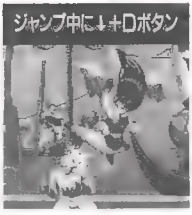


●ボタン……基本的には，攻撃をするためのもの。当然，ボタンによって攻撃の種類が変わる。ただし，特定のボタンを二つ同時に押すと，攻撃避けをはじめとする特殊アクションが可能だ。くわしくは，以下のとおり。

特殊な操作が必要な基本技

基本技とは，ボタンを1回押すだけで仕掛けられる攻撃のこと。これらは，ジャンプやしゃがみの最中，相手との間合い（左右の間隔）によって，同じボタンでも仕掛ける攻撃が変化するのだ。さらに，キャラによっては，レバーを特定の方向に入れながらボタンを押すと，右写真のように通常とはちがう攻撃を行なうぞ。

▲立ち状態だと，間合いの遠近で基本技が変化する。京，ヘビィ・D！，ユリはレバー入力の有無でも攻撃が変わるぞ



▲ジャンプ中にもレバー入力で攻撃が変化する場合が

スルーアタック（避け攻撃）

スルーアタックは，上半身が無敵になるカウンター用の攻撃だ（必殺技でキャンセル可能）。ただ，『餓狼』シリーズの避け攻撃とはちがい，「当ててもダメージをあたえられない」ので（点数は入る），実用性は低め……というよりゼロに等しい。これを行なうには，以下の手順が必要となる。

まず，相手が攻撃をしてきたら，立ちガード操作を行なう（あらかじめ入力しておいても可）。すると，使用キャラが防御用のポーズをとるので，このときにレバー前方とAorBボタンを同時に入力するのだ。コマンドは，相手の攻撃をガードする前に入力しないとダメなので注意。ただし，相手が技のポーズをしている間なら，ガード直後でも使用できる場合がある。

『KOF'94』のスルーアタックは，『餓狼』シリーズよりも入力タイミングがシビアなかわりに，Bボタンでもコマンドが成立する。←タメ→＋Aボタンの必殺技を持つキャラは，←タメが成立している状態で→＋Aボタンを入力すると，スルーアタックではなく必殺技がでてしまうが，そんなときは→＋Bボタンを入力すればいいワケだ。

スルーアタックの流れと応用例

▲このときに→＋ボタンを同時に入力

▲すると，飛び道具をスリ抜けて

▲スルーアタックを行なうのだ

▲必殺技でキャンセルすることも可能だ

攻撃避け

回避専用のアクション。立ち&行動可能な状態で，AとBボタンを同時に押せば，一定時間（約1秒）自分の食らい判定を完全になくすことができる。

ただし，攻撃避けを行なっている間は行動不能なうえに中断もできない。また，食らい判定は消えても，投げられ判定は残っているので，投げ技だけは避けられないのだ。

なお，AとBボタンを押すときにレバーを↓要素に入力していると，攻撃避けが使用できないので注意しよう。

◀攻撃避けを使えば，覇王翔吼拳もスリ抜けられるのだ。実用性は高いぞ

ふっとばし攻撃&たたきつけ攻撃

立ちorジャンプ中にCとDボタンを同時に押すと「ふっとばし攻撃」が使用できる。また，京，ラッキー，ブライアン，アテナ，舞はジャンプ中にレバー↓＋Cボタン（アテナだけDボタン）で「たたきつけ攻撃」が可能。空中の相手を地面にたたき落とすのだ。

▲ふっとばし攻撃を当てると，相手を遠くにとばしたうえにダウンさせることが可能。与えるダメージも大きいぞ

▲たたきつけ攻撃は，当てたあとの着地が早いのが特徴

援護攻撃

チーム・バトル・システムの特徴は，団体戦ということだけではない。なんと，画面奥で待機している味方キャラに，援護攻撃させることができるのだ。それには，以下の条件が必要。

●使用キャラが気絶しているか，相手のつかみ技を食らっている

●まだ負けていない待機中の味方キャラが画面内の見えるところにいる

●使用キャラの体力が相手より少ない

これらの条件を満たして，ABCボタンを同時に押すと，画面奥から味方キャラが跳んできて，相手を攻撃する。これで，相手の行動を封じたりできるが，ダメージは与えられないので注意。

◀これが援護攻撃。援護したキャラは，攻撃後に元の位置へ帰ってしまう

パワータメ

立ち&行動可能な状態で，ABCボタンを押しつづけると，画面下にあるパワーゲージが蓄積されていく。なお，パワータメはレバーを↓要素に入れたままでも使用できるので，レバー↓要素＋ABCボタンを入力すれば，攻撃避け（ABボタン同時押し）が暴発しなくてすむ。おぼえておこう。

◀パワータメはいつでも解除できる。ゲージが満タンになると，攻撃力上昇と超必殺技が使用可能に

挑発

パワータメとは反対に，挑発を使用すると，相手のパワーゲージを減らすことができる。使用条件は，立ち&行動可能&相手から離れた状態でCボタンを押すこと。移動or攻撃の操作を行なえば，いつでも中断できるのがウレシイ。

▲挑発は，これぐらい間合いをはなさないと，ただの立ち強パンチになってしまう。相手をダウンさせたときに使うといいだろう

超情報① ちょんジャンプ

立ち状態でレバーを↑要素に入力すると，ジャンプできることは説明ずみだが，一瞬だけ↑要素に入力すると（踏み込みポーズのときにレバーがニュートラルにもどっているようなカンジで），通常のジャンプよりも移動速度＝飛距離が増える「ちょんジャンプ」が使用できる。ただし，滞空時間と高度は変わらないので，垂直ちょんジャンプは通常時と同じだ。

ちょんジャンプは，やりやすさに個人差があり，紅丸，ヘビィ・D！，チョイ，クラークなら，わりとラクに実行できる。また，「レバー前方上→すぐにレバー後方下」と入力すると成功しやすいぞ。

※ジャンプふっとばし攻撃は，ジャンプ強キックと同じグラフィック&性能でヒット時の効果のみちがうため，第一章（技表）では削除してあります。

移動

基本的な移動と前ダッシュ&バックステップの操作方法については，100ページに掲載されているとおりなので，ここでは特殊移動である「前ダッシュ」「バックステップ」「しゃがみ歩き」「三角跳び」の性能について説明していこう。

また，各キャラの移動能力を項目別に下の表にまとめたので参考にしてほしい。なお，それぞれの数字は相対値で，「5」が平均であることを意味している。

キャラ名	歩行	ジャンプ		前ダッシュ				バックステップ			
	速度	初速	重力	速度	初速	減速	重力	速度	初速	減速	重力
テリー	5	2	5	7	5	5	7	7	6	10	6
アンディ	5	3	5	6	5	5	7	7	5	10	6
ヒガシ	4	3	5	5	5	5	6	6	6	10	6
アテナ	5	3	5	6	3	5	5	9	3	8	4
ケンスウ	5	2	5	6	5	5	7	8	5	8	6
チン	3	2	4	7	6	3	6	6	6	10	5
京	5	4	6	8	4	5	7	9	3	6	6
紅丸	5	5	6	7	5	5	7	8	4	4	5
大門	4	1	4	5	4	5	5	6	5	6	6
ヘビィ・D！	4	2	5	8	4	5	7	9	7	2	8
ラッキー	4	3	5	6	5	5	7	7	6	6	6
ブライアン	4	2	5	6	4	5	6	6	7	10	7
キム	5	4	6	7	4	5	6	8	5	4	5
チャン	3	1	5	4	4	5	5	5	6	10	6
チョイ	6	7	6	10	4	5	7	10	7	10	9
ハイデルン	4	3	5	6	3	5	4	7	5	10	6
ラルフ	4	2	5	6	3	5	4	7	5	6	6
クラーク	4	3	6	6	3	5	4	8	5	6	6
ユリ	5	2	5	8	4	5	7	9	5	4	6
舞	5	4	6	4	6	5	6	5	5	10	6
キング	5	3	5	7	4	5	6	8	5	8	6
リョウ	5	4	6	6	4	5	6	7	7	8	6
ロバート	5	3	6	6	5	5	7	7	6	8	6
タクマ	4	3	6	5	4	5	5	6	5	10	6
ルガール	5	4	6	8	4	5	7	7	5	10	6

前ダッシュ

前方へ高速移動。基本的に中断は不可（例外は105ページ）。通常は，写真のように低空ジャンプで移動するが，チンと舞は地面を転がって移動する（バックステップも同様）。

▲低空ジャンプ系の高速移動には投げられ判定がない

バックステップ

後方へ高速移動。移動終了時に一瞬だけ無防備になるが，移動時は少し宙に浮くため，下段攻撃を避けることが可能だ（前ダッシュも同様）。使用直後の全身無敵はない。

▲しゃがみ弱キックなどの攻撃を回避できるのだ

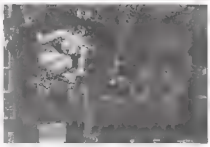
しゃがみ歩き

テリー，アンディ，ヒガシ，キム，舞の『餓狼』キャラが使用可能。前進しかできないが，必殺技の↓タメを持続させながら移動できる。食らい判定はしゃがみ時と同じ。

▲移動速度は通常の前進よりも，はるかに遅いのが難点

三角跳び

チョイ，アテナ，舞が可能。操作方法は，ななめジャンプ中&画面端で，レバーを画面中央方向（要素）に入力。ジャンプの高度は問わないが，ジャンプ攻撃後は使用不可。



▲画面端という壁を足場にして前方へジャンプするのだ

パワーゲージ

パワーゲージをタメる方法

画面下部に用意されているパワーゲージは，右のような条件で蓄積させることが可能だ。なお，蓄積スピードに個人差はなく，時間の経過によってゲージが増減することもない（ゲージ満タン時のみ例外）。

②と③によるゲージの蓄積だが，この量は受けた攻撃の内容にかかわらず（弱攻撃でも必殺技でも）一定で，ヒットorガードした回数分だけ増えていくのだ。ただし，投げ技とつかみ技だけは，いくら食らってもゲージが増えることはない。

ゲージが増加する条件

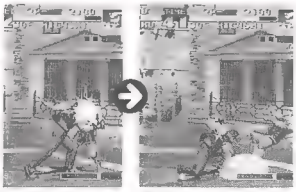
①ABCボタンを押しつづける
②相手キャラの攻撃（投げ技以外）を食らう
③相手キャラの攻撃をガードする
（ケズリの有無は問わない）

また，現時点のゲージ蓄積量によって，追加されるゲージの量が微妙に変化するので注意してほしい。蓄積量が少量のときは少しずつしか増えないのに対して，蓄積量が多いときはグングン増えていくのだ。つまり，前半まではタメるのに時間がかかるが，それを越えてしまえば，あっという間に満タンにできるというわけ。なお，③の増加量は②の約2倍に設定されている。

ゲージか満タンになると……

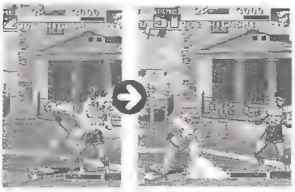
ゲージが満タン（マキシマム状態）になると，自分のすべての攻撃のダメージが1.5倍になり(体力赤時の超必殺技は1.2倍)，超必殺技の使用も可能になる。ただし，攻撃による反動も1.5倍になるので，通常なら成立した連続技が，マキシマム状態では空振ることがあるのだ。なおマキシマム状態は，一定時間（個人差なし）経過するか，超必殺技を使用するとゼロにもどる。

ノーマル時



▲上の体力ゲージと互いの位置に注目してほしい。これがマキシマム状態だと……

マキシマム状態



▲ダメージと攻撃による反動が1.5倍になるため，相手との距離が大きく開いてしまう

挑発によるゲージへの影響

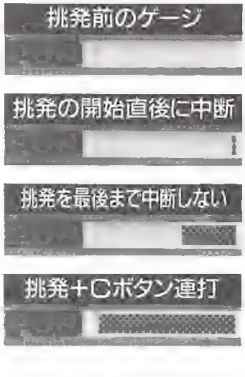
挑発によって減らせるゲージの量やスピードに個人差はない。また，挑発ポーズは，使用直後から中断することが可能だが，ゲージを減らす効果もそこで中断される。

ところが……挑発を中断しないでいると，相手のゲージを一定量減少させるわけだが，じつはその時点では，まだ挑発ポーズが完全には終了していない。そこから挑発ポーズが終了するまでの間にCボタンを連打すると，さらに相手のゲージを減らすことができるのだ。挑発ポーズの長いアテナなどが，とくにやりやすいぞ。

なお，相手がマキシマム状態だと，挑発を行なっても，いっさい効果はない。

▲挑発はCボタン以外の操作により，いつでも中断できる

●挑発によって減少するゲージの量



◀挑発ポーズが長いと，1回の挑発＋ボタン連打で相手のゲージをゼロにできる（写真はユリの場合）

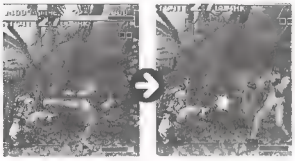
攻撃

キャラや攻撃方法によって技のリーチが異なる

使用キャラの体格や技の形態によって，その攻撃範囲が異なることは，『KOF'94』でも例外ではない。

そこで，各キャラの地上攻撃（基本技のみ）におけるリーチのちがいを，パンチやキック，ボタンの強弱ごとにまとめてみた。

この表内の数字も，102ページの移動能力一覧表と同じく，平均値を「5」に定義した相対値で掲載している。なお，右端の「総合評価」とは，各項目にある相対値の合計で，カッコ内の数字はその順位を意味している。



▲リーチが長い＝強いという図式は絶対ではない。まあ，大半はそのとおりになるが

●各攻撃の間合いの相対値（数値が大きいほど広い）

キャラ名	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック	スルーアタック	ふっとばし	総合評価
テリー	5	4	6	6	4	3	28(23)
アンディ	6	6	6	5	5	2	30(18)
ヒガシ	5	6	6	5	7	4	33(12)
アテナ	5	5	6	6	3	4	29(22)
ケンスウ	5	5	6	5	1	5	27(24)
チン	5	5	9	6	5	1	31(15)
京	5	6	7	8	7	5	38(6)
紅丸	4	5	7	9	1	4	30(18)
大門	5	5	7	5	5	7	34(10)
ヘビィ・D！	6	6	10	9	4	6	41(1)
ラッキー	6	6	6	9	4	10	41(1)
ブライアン	5	5	9	9	2	2	32(13)
キム	6	6	9	6	10	3	40(4)
チャン	7	6	10	6	5	5	39(5)
チョイ	5	5	5	6	5	6	32(13)
ハイデルン	5	5	8	6	9	8	41(1)
ラルフ	5	3	9	9	2	9	37(7)
クラーク	5	3	9	9	5	6	37(7)
ユリ	5	5	6	6	5	3	30(18)
舞	5	5	6	6	5	4	31(15)
キング	5	6	5	6	3	5	30(18)
リョウ	5	5	9	5	4	8	36(9)
ロバート	5	5	6	5	8	2	31(15)
タクマ	5	5	9	5	6	4	34(10)

※スルーアタック，ふっとばし攻撃の相対値は編集部調べによるものです

攻撃によるダメージの算出方法

各キャラの体力は，すべて207を最大値としている。ただし，ゲージの長さは104ドットなので，体力ゲージを確実に1ドット減らすには，2以上のダメージを与えないといけないのだ。

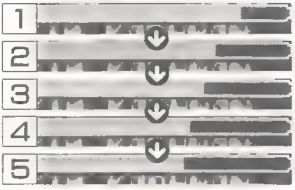
攻撃がヒットしたときのダメージは，当てた技に設定された攻撃値（第1章の技表に記載）と，相手の「耐久値」によって変化する。耐久値は，そのキャラの残り体力が少なくなると増加。つまり，残り体力が少ないキャラは，受けるダメージも少なくなるのだ。

ダメージが増減する条件は，この耐久値とマキシマム状態の有無（103ページ参照）の二つ。自分の残り体力や連続技によるダメージの変化は「まったく存在しない」ことになるわけだ。

ただし，1回の操作で複数ヒットする技の場合，2発目の攻撃は1発目のダメージ×0.5，3発目は×0.25，4発目は×0.125……と，そのつどダメージが2分の1ずつ減らされていくぞ。

体力ゲージの最大値＝207 ※0未満になるとKO

●複数ヒット技によるダメージの変化



▲複数ヒットする技を当てると，このように与えるダメージが少しずつ減っていく

◀複数ヒット技であるアテナの超必殺技で，飛び道具を消したあとに……

◀相手にヒットさせると，与えるダメージが激減してしまうのだ

必殺技

レバーを定められた方向に，順次入力してから，特定のボタンを押すことによって使用できる「必殺技」。ここでは，必殺技を使用するうえで知っておきたい情報を紹介していこう。

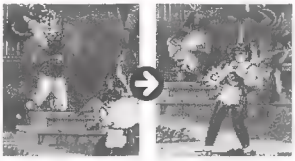
なお，コマンドの最初のレバーは入れっぱなしの状態からでもいい，←タメのレバー方向は↖でも↙でも受けつける，コマンドは規定時間内に入力しなければ無効となる，といった基本的な情報はスペースの都合上，割愛させていただいた。

めくりにおけるコマンドの入力方向

本書にある必殺技コマンドは，すべて相手が右側にいる場合のもの。したがって，相手が左側にいるときは，コマンドのレバー操作を左右対称に行なう必要がある。

では，↓↘→というコマンドで，↓↘を入力したときに，相手が反対側に移動した場合，どのようにレバー入力すればいいのか。これは，最後の→を←に切り替えればいい。つまり，↓↘←と入力するのだ。ちなみに，こういった状況で必殺技コマンドが成立した場合，その必殺技は相手の方向を向いてから実行される。だから，写真のような攻撃も可能になるのだ。

↓↙←＋キック



▲通常，フェニックスアローはこのようにコマンド入力して実行されるが……

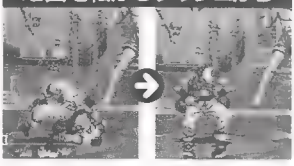
↓↘→＋キック

▲相手を跳び越えた場合，入力方向と攻撃方向がこのように切り替わるのだ

必殺技は前ダッシュ&バックステップ中にもだせる

じつは，高速移動中でも必殺技は使用できる。ただし，チンと舞の高速移動中に使えるのは地上必殺技のみ，それ以外のキャラの高速移動は少し宙に浮くため，空中必殺技しか使えない。なお,アテナのジャンプ↓＋Dボタンだけは，特殊技にもかかわらず，高速移動中の使用が可能になっている。

地面を転がるダッシュから



▲地上必殺技ならすべて使用可能。舞のバックステップ→必殺忍蜂が笑える

少し宙に浮くダッシュから

▲空中必殺技のみ使用可能。適応されるキャラと技がかぎられる

必殺技のコマンド追加

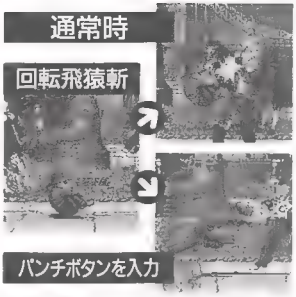
必殺技の中には，コマンド入力が完成して，必殺技がでたあと，特定の操作によって，攻撃内容が変化するものがある。右の二つがそれだが，ヒガシの爆烈拳もコマンドの「ボタン連打」をつづけることによって，最後に前進→アッパーが追加される。

例外かもしれないが，ハイデルンのファイナルブリンガーのようなつかみタイプの必殺技は，相手をつかんだあと，レバーとボタンの入力を多く行なうことにより，相手が技から逃げようとするのをさまたげることができる。

通常時

回転飛猿斬

パンチボタンを入力

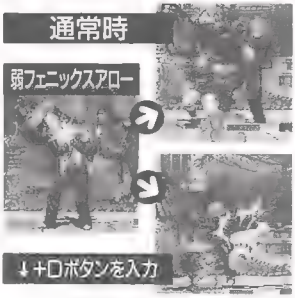


▲通常は地面を前転しながら，相手に体当たりをするが，途中でパンチボタン（強弱は関係ない）を押すと，写真のようにツメを構え，跳ねて相手を刺しにいくのだ

通常時

弱フェニックスアロー

↓＋Dボタンを入力

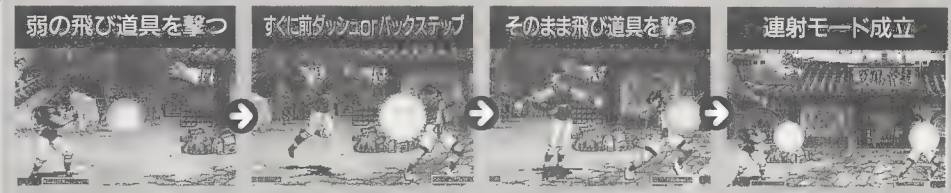


▲こちらは弱の必殺技を，途中で強と同じ性能にするもの。本来なら，体当たりのあとは着地するだけだが，着地前に追加コマンドを入力すると，最後にキックをはなつ

超情報② 連射モード

本来，自分が撃った飛び道具は，画面内に一つしか存在できない。だから飛び道具が画面内にあるかぎり，必殺技コマンドを入力しても，新たな飛び道具は発射されない（ボタンに対応した基本技にバケる）。

ところが，写真の手順を踏むことによって，画面内に二つの飛び道具を存在させること（連射モード）が可能になるのだ。これは実戦において，互いが画面端にいたり，相手が飛び道具に攻撃避けを使ったときなどに実行できる。アテナ，ラッキー，舞，キングがやりやすいが，自分の飛び道具がすべて画面から消えると，連射モードは解除されてしまうぞ。



▲飛び道具を撃つときは，相手との間合いを広げておくように

▲高速移動した瞬間，飛び道具の連射が可能になるので……

▲移動終了と同時に。舞なら高速移動中に飛び道具を撃ってもいい

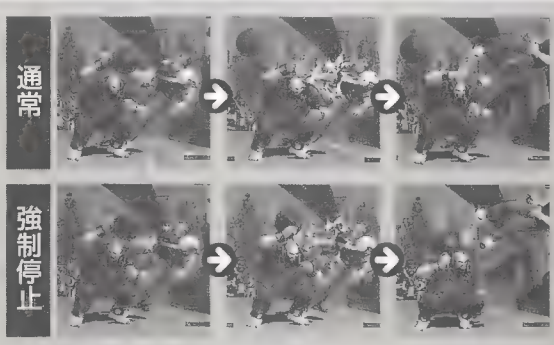
▲一見すると強力だが，相手によっては簡単に反撃されてしまう

超情報③ 強制中断

紅丸の真空片手駒とチャンの鉄球大回転は，いったん技がでると，しばらく攻撃しっぱなしになるが，ABCDボタンを同時に押すと，技のモーションを中断できる。具体的には……。

①攻撃しはじめる
②攻撃判定の出現
③しばらく攻撃をつづける
④フォロースルー（攻撃判定の消滅）

と分類される必殺技のモーションにおいて，③の部分を強制的に中断してしまうのだ。ただし，強制中断を行なった直後に行動可能となるわけではないので注意（④が実行される）。



◀鉄球大回転は，コマンドの成立後数秒間鉄球を回転させるが……

◀ABCDボタン同時押しで，このようにモーションを中断できる

どちらの技も強制中断を利用することによって，空振りしたときのスキに跳び込んできた相手を迎撃することが可能だ。なお，ボタンの同時押し（強制停止）を受けつけるのは，前述の②～③の間だけ。必殺技の使用直後（①）に強制中断を行なうことはできない。

超必殺技

『餓狼伝説』『龍虎の拳』のキャラが登場しているだけあってか，『KOF'94』でも使用キャラ全員に一つずつ超必殺技が用意されている。超必殺技は攻撃力が高いので，一発逆転を狙うことができるのだ。

超必殺技を使用するには，その技のコマンドを入力するだけでなく，右のような条件が必要となる。②の場合，超必殺技を使用すると，パワーゲージがゼロにもどされてしまうので，連続使用はできないが，①なら何度でも超必殺技をだすことができるぞ。

超必殺技をだすための条件

①体力が全体の1／4以下（ゲージが赤く点灯）
②パワーゲージが点灯（マキシマム状態）

1のときの攻撃値をAとすると，2のときはA×0.8，1と2両方のときはA×1.2となる

ただし，超必殺技は攻撃力が高いかわりに，スキが大きい，コマンドがムズかしいなど，何かしらの欠点があるため，連発するだけでは，かえって逆効果になることも。使いどころをマチがわないように。

投げ技

投げ技は，通常の打撃技とちがい，有効範囲に相手がいれば，ガード操作を無視して技を仕掛けることができる。さらに，操作を行なった直後にすばやく攻撃を開始するのも魅力の一つ。『KOF'94』には，受け身をはじめとする，投げ技のダメージを緩和する方法が存在しない。相手プレイヤーの許すかぎり（重要），どんどん投げまくろう。なお，投げ技には，いろいろな制約や特殊効果があるので，以下の情報を読んでおくように。

この状況での投げ技は成功するのか？

Ⓐ起き上がった相手に対して

不可。というのも，起き上がったキャラには1秒間「投げられない」判定が存在するからだ。ただし，起き上がったキャラに攻撃を当て，必殺投げを使えば，ちゃんと投げられる。くわしくは下の「必殺投げによる連続技」の欄を参照のこと。

Ⓑ着地した相手に対して

五分五分。たしかに，着地したキャラは「かがみこむ」ことによって，一瞬のスキができるが，投げ技などのボタン操作を行なうと，その「かがみこみ」がキャンセルされるからだ。

Ⓒ全身無敵の必殺技に対して

相手の技しだい。無敵必殺技に食らい判定は存在しないが，技によっては投げられ判定が存在するからだ。これは通常の必殺技にも言える。

◀鉄球大暴走の使用直後は，食らい判定が存在しないが……

◀投げ技は食らってしまう。攻撃避けみたいなものだ

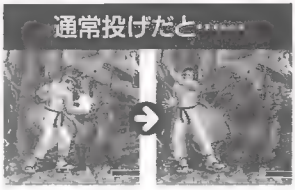
Ⓓそのほか

●地上VS空中……地上にいるキャラが空中にいる相手を，また空中にいるキャラが地上にいる相手を投げることはできない。空中判定である舞とチン以外の高速移動が地上から投げられないのはそのため。

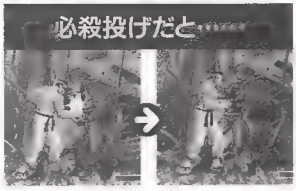
●空中投げ……空中投げは，互いのキャラが空中にいて，かつ近くにいることが条件。そこで↑以外＋ボタンを入力すればいいのだが，ある程度の高さがないと投げ技が無効になる（ボタンに対応した基本技にバケる）。前述の高速移動を『餓狼SP』のように空中投げできないのはそのため。

必殺投げによる連続技とは？

必殺技コマンドで使用できる投げ技「必殺投げ」には，←or→＋ボタンで使用できる「通常投げ」にはない能力がある。それは，攻撃を食らってのけぞっている相手キャラを強制的に投げられることだ。打点の低いジャンプ攻撃から仕掛けたり，基本技をキャンセルさせて仕掛けることができるぞ。



▲攻撃でのけぞっているキャラは投げられない（基本技にバケる）のだが……



▲のけぞり状態も投げられるのだ。ただし，ガード中や起き上がった直後は不可

投げタイプの特殊技がある

ヘビィ・D！とチョイには，投げ技と同じように，相手の近くで←or→＋Dボタンを入力することで使用できる特殊な技がある。使用するための条件が投げ技と一緒でも，攻撃自体は通常の打撃技なので，ガードや攻撃避けによる回避も可能になっている。ほかの作品では前例のない攻撃と言えるだろう。

▲ヒット時は攻撃による反動が存在しない＝相手から離れないのも特徴の一つだ（ガード時は反動がある）

▼相手の起き上がりでは，ちがう基本技になってしまう

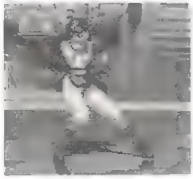
ガード

基本的にガードは2種類

対戦格闘ゲームにおいて，ガードは重要なテクニックとなっている。ガードさえしていれば，相手のほとんどの攻撃を無効化できるからだ。

『KOF'94』におけるガードの操作と内容は，右の2種類に分類できる。それぞれ，防げる攻撃と防げない攻撃があるので注意しよう。

立ちガード



◀すべてのジャンプ攻撃と，下段攻撃（足もとへだされる攻撃）以外の地上攻撃を防ぐことが可能

しゃがみガード

◀ジャンプ攻撃は防げないが，地上攻撃を防ぐことができる（空地ともに一部例外あり）

ガードの使いわけの特殊な例

ジャンプ攻撃は立ちガードで，下段攻撃はしゃがみガードでしか防げないことを上記したが，やはりいくつかの例外が存在する。

①投げ技はガード操作を行なっても回避できない。基本中の基本だ。

②相手が反対側に移動しながら使用した攻撃（めくり）は，ガード方向を左右対称にしないと防げない。

③フェニックスアローなどの空中必殺技は，全部しゃがみガードで防げる。

④同じ技でも攻撃が当たった位置によって立ちガードでは防げなくなってしまう。シャイニングクリスタルビットや空中虎煌拳などに該当。

⑤京とヘビィ・D!，ユリの地上攻撃には，しゃがみガードでは防げない（立ちガードでのみ防げる）ものがある。

立ちガードできない状況（雷煌拳の場合）

▲雷煌拳は立ちガードでもしゃがみガードでも防げるが……

▲足元に弾がきたときは立ちガードが無効になってしまうのだ

しゃがみガードできない地上攻撃

▲相手キャラの紅丸がしゃがみガードを行なっているにもかかわらず，その直後に攻撃を食らってしまうの図

▲これも立ちガードのみ防げる。攻撃の遅さが唯一の救い

ケズリ

ケズリによるダメージ量＝ヒット時のダメージ×0.125
※小数点以下，切り捨て。計算結果が「0」になった場合は「1」とする

必殺技&超必殺技は，たとえガードされても，少しだけ相手の体力を減少させる（ケズる）ことができる。その量は，右の計算式から算出される。つまり，本来受けるダメージの1／8になるわけだ。

なお，ケズリによるダメージにも「多段ヒットする技によるダメージの緩和効果（→104ページ）」が適応される。たとえば，超裂破弾やシャイニングクリスタルビットは，1回の攻撃で何回も連続してケズることが可能だが，このときのダメージは，0.5→0.25→0.125……というように，ヒットするたびに半減されていくのだ。

なお，攻撃をガードして硬直しているときに，つぎの攻撃が当たると，そのキャラはガード操作を行なわなくても，自動的にガード（強制ガード）するが，これは前述の緩和効果とは無関係。たとえば，ヒガシの弱ハリケーンアッパー→強スラッシュキックは強制ガードが成立するが，ダメージ量は個別でケズったときと同じだ。

キャンセル

各攻撃には，操作を行なってから技が出現するまでの状態「でぎわ」と，攻撃がでてから行動可能になるまでの状態「フォロースルー」が存在する。

通常，二つの攻撃をつづけて使用する場合，それぞれの間に「一つ目のフォロースルー＋二つ目のでぎわ」という長めの無防備状態が発生する。

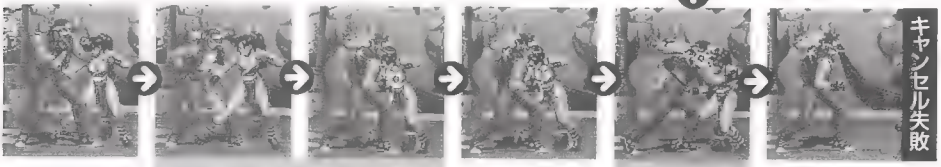
しかし，基本技が当たった（ヒットorガード問わず）ときに必殺技コマンドを入れると，一つ目のフォロースルーが省略（キャンセル）されるのだ。

具体的にキャンセルはどのタイミングで行なわれるのか？

例に挙げるのは，テリーの近距離立ち強パンチ。この攻撃は2回連続でヒットするうえに，どちらのヒット時もキャンセルできる。この技のキャンセル可能な状態はどこにあるのかを下の連続写真とあわせて説明しよう。

なお，各基本技がキャンセルできるかどうかについては，第1章の基本技一覧表を参考に。例外として，大門のしゃがみ弱キックだけは，攻撃が当たってからコマンドを入力しないと，キャンセルが成立しないのだ。

◀▼キャンセルが実施される状態は，ヒットマークが消える瞬間だが，コマンドだけは，それ以前からも受けつけているのだ



キャンセル受け付け　　キャンセル受け付け

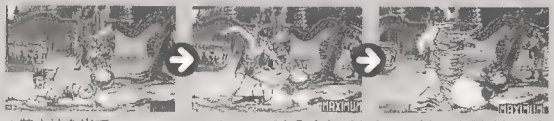
超情報④ 強制キャンセル

連打系の必殺技は，どんな基本技もキャンセルできる。また，連打系コマンド（連続でボタンを4回押す）が成立したと同時に，別の必殺技のコマンド（連打系と同じボタンを使用するものにかぎる）が成立すると，連打系以外の必殺技でも強制キャンセルが可能になるのだ（連打系必殺技よりその必殺技の優先順位が高いときに有効）。

強制キャンセル①

▲ヒガシのしゃがみ強キックは，本来ならキャンセルできないが，ボタン連打による必殺技の爆烈拳ならキャンセルが可能になるのだ

強制キャンセル②

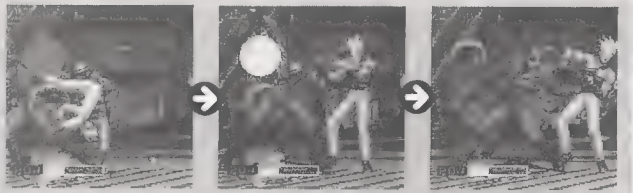


▲基本技を当て，→←↙↓とCボタン×3を入力してからBCボタンを同時押しすると，スクリューアッパーが強制キャンセルでだせるぞ

超情報⑤ ガード・キャンセル

相手の攻撃を5回以上強制ガード（→108ページ）したら，ガードによるヒットマークが出現しているときに，必殺技のコマンドを入力すると，ガードの硬直を強制的にキャンセルし，必殺技を仕掛けること（ガード・キャンセル）ができる。必殺技なら，どれでもガード・キャンセルが可能だ。

ただし，ガード・キャンセルを使用しても全身無敵になる効果はないので，使用直後に攻撃判定が出現するか，無敵状態が存在する必殺技でないかぎり，キャンセルしてもムダに終わる（ガード・キャンセル直後に反撃される）ケースが多い。



▲5回目以降の強制ガードと同時にコマンド入力する

▲いきなりガードがキャンセル（無効化？）されて

▲そのまま，無防備となった相手に反撃できるのだ

援護攻撃

援護攻撃の条件と操作方法については，101ページで説明したが，ここでは援護攻撃の性質について解説しよう。

●援護するキャラ……基本的にはつぎの順番のキャラ。ただし，援護キャラが画面奥にもどる前に援護が必要になると，ABCボタンを押しても，そのキャラは援護にこない。そのときだけ，もう1人のキャラが援護にくる。

●援護キャラの移動方向……ABCボタンを押した時点の相手の位置に自動追尾する。そのあと，相手が移動してしまうと攻撃が空振りしてしまうのだ。

●援護キャラの判定……食らい，投げ重なり判定がない。ただし，援護攻撃はガード&無敵技でスリ抜けできる。

▲援護したキャラが勝手に挑発することもある。ただし，相手のパワーは減らない

援護できそうで，できないことがある

上記の「援護キャラが画面奥にもどる前にABCボタンを押したとき」でも，もう1人のキャラがリタイアしている（すでに負けている）と，援護がこないのだ。また，チャンのCボタン投げ(写真)や必殺投げも援護不可。

◀この状態だと，写真のつかみ技が終わるまでは援護を呼べなくなるのだ

◀一見，つかみ技だが，じつは投げ技（ダメージが一定）なので援護不可

気絶

それぞれの技には，攻撃値と「気絶値」が設定されている。必殺技の気絶値に関しては，大半の飛び道具が27になっている以外，技ごとの落差が激しいが，基本技の気絶値は，以下のように分類できる。なお，大半の投げ技と超必殺技は，気絶値がゼロに設定されている。詳細は第1章を参考に。

●近&遠距離立ち弱攻撃……12
●近&遠距離立ち強攻撃……23
●しゃがみ弱攻撃　……10
●しゃがみ強パンチ　……20
●しゃがみ強キック　……12
●垂直ジャンプ弱攻撃　……12

気絶条件＝気絶値の合計が50以上になる

●垂直ジャンプ強攻撃　……23
●ななめジャンプ弱攻撃……10
●ななめジャンプ強攻撃……18
●スルーアタック　……15
●ふっとばし攻撃　……26

攻撃をヒットさせると，相手に気絶値が加算される。そして，気絶値の合計が50以上になったキャラは気絶してしまうのだ。気絶中は，ガードなどの行動がすべて不能になる。

なお，蓄積されている気絶値は1/60秒ごとに0.15625（10/64）ずつ減少していく（1秒間に約10）。この回復力や，前述の50という気絶規定値は，CPUキャラを含めて個人差がない。

ただし，ルガール（変身後）だけは，回復力が「1/60秒ごとに1.0」と驚異的な数値が設定されている。どんな連続技を当てても，彼が気絶しないのはそのためだ。

気絶状態から回復する方法

使用キャラが気絶しているとき，レバーとボタンの入力を多く行なう（レバーをグルグル回しながら，ボタンをたたきまくる）と，何も入力しない状態よりも早いタイミングで行動可能な状態に復帰できる。

というわけで，気絶したときは，レバーを回しながらABCボタンを同時に押す（たたく？）習慣をつけておこう。そうすれば，気絶した直後から回復をはかりつつ，援護攻撃を仕掛けることができるのだ。

◀レバー&ボタン入力で気絶回復を早めると頭上の輪が多く出現するぞ

攻撃避け

攻撃避けは，使用直後から全身無敵になり，終了時にスキがないのが強みだが，使用中は行動ができずに，投げられ判定が残るという欠点もある。

しかも，対2P戦では「足払いor投げ戦法」が多用されつつある。相手が足払いを警戒して攻撃避けを使ったら，即座に投げてしまうワケだ。

便利がゆえに不便に「されて」しまった攻撃避け。とりあえず，以下の文章を読んで，その性能だけでも再認識しておこう。

攻撃避けをからめた連係の効果について

攻撃避けは，開始した瞬間から終了する瞬間まで，全身無敵でスキも存在しない。したがって，以下のような攻撃避け→全身無敵の連係は，すべて「無敵から無敵」が成立する。

●攻撃避け→攻撃避け
●起き上がり→攻撃避け
●攻撃避け→無敵必殺技

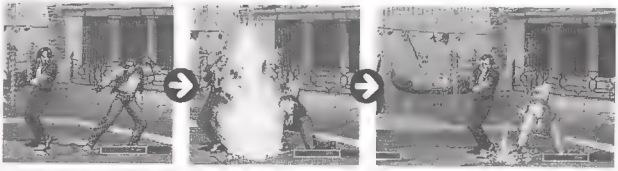
なお，攻撃避けの有効時間に個人差はない。では，特殊な例も紹介しておこう。

●着地→攻撃避け……無敵から無敵ではないが，着地の直前で攻撃避けを使うと，着地による一瞬の硬直（無防備状態）をカットできるのだ。

●攻撃避け→必殺投げ……相手が投げの間合いにいれば，無敵から無敵が成立する。『KOF'94』では，基本技と通常投げは，操作が完了して技が発動するまで，一瞬の「間」(約0．1秒) が存在する。しかし，必殺技にはこの「間」が存在しないのだ。

攻撃避け→攻撃避け

わずかに，ボタンの先行入力が許される。少なくとも起き上がり→無敵必殺技よりはラク。



ジャンプ後の着地→攻撃避け

写真のような足元への攻撃は，これで回避できる。着地→無敵必殺技でも同じ結果になる。

攻撃避け→必殺投げ

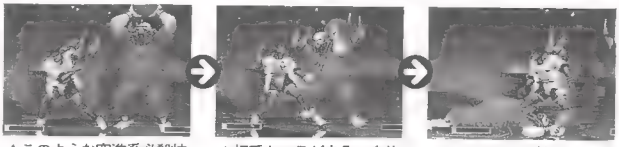
難度は高い。攻撃避け→通常投げは，本文にある「間」のせいで，投げる前に攻撃を食らう。

攻撃避けは相手の体当たりもスリ抜ける

全身無敵が存在する必殺技（無敵必殺技）と攻撃避けのちがいについて説明しよう。まず，各キャラには，食らい判定と投げられ判定のほかに「重なり判定」が存在している。

『KOF'94』では，互いのキャラが密接してから前進しても，キャラ同士がスリ抜けることはない。これは，互いのキャラに「スリ抜けない」判定が存在するため。この判定は，無敵必殺技にも存在しているのに，攻撃避けはそれさえも消してしまうのだ。

具体例が，チャンの鉄球大暴走に対して攻撃避けを使った下の写真。もしもここで自分が無敵必殺技を使っていたなら，無敵状態を持続しているかぎり，チャンが自分のキャラを押していくはずだ。ただし，ブライアンのピックバンタックルのように，もともと相手をスリ抜ける性質を持つ必殺技に対しては，攻撃避けと無敵必殺技のどちらを使用しても必ずスリ抜ける。



▲このような突進系必殺技（突進技）に対して，攻撃避けを使うと……

▲相手キャラが自分の身体に重なって（？）しまい……

▲ついにはスリ抜けてしまうのだ。普通に歩いた場合も写真のように通過する

得点

基本技の得点は一定

『KOF'94』における点数は，
①相手に攻撃を当てたときの得点
②相手キャラに勝ったときのボーナス
を合計したもの。①は技ごとに異なるので，各キャラの技表を参考に。ただし，基本技だけは，攻撃の種類によって全キャラ共通の得点が設けられているので，右表にまとめておいた。なお，攻撃をガードされたときは（ケズリも含む）点数が加算されない。

●基本技の得点一覧（ヒット時のみ）

	立ち（近＆遠距離）	しゃがみ	ジャンプ（垂直＆ななめ）
弱パンチ	100点	100点	300点
弱キック	200点	200点	300点
強パンチ	300点	200点	400点
強キック	400点	300点	400点
ふっとばし攻撃	800点	スルーアタック	900点

②はそれぞれの相手に勝ったときのものが，相手チームのメンバー全員を倒した段階でまとめて加算される。逆を言えば，相手チームに勝たないと②はプラスされないのだ。ボーナス点の種類については下の欄にて。

ボーナス・ポイント

『KOF'94』では，相手キャラに勝つと，そのときに残った体力や時間によって，勝利ボーナスが蓄積される。そして，そのステージをクリア（3人倒す）したときに，蓄積されたボーナスが，まとめて加算されるのだ。

そのボーナス点は，右のようになっている。タイム・ボーナスとライフ・ボーナスは，残った体力や時間に比例して増加するのだ。

ただし，『KOF'94』の体力ゲージは，2＝1ドットと換算されるので（104ページ参照），10ドット残っていた場合は，20×10＝200点が加算される。

パーフェクト・ボーナスは，相手をKOさせたときに，自分の体力が満タンだった場合のみ加算される。つまり，1回でもダメージを受けると，パーフェクトにならないが，ハイデルンだけは例外。必殺技のストームブリンガー＆ファイナルブリンガーで体力を満タンに回復させておけば，パーフェクトと認められるのだ。また，勝利時の体力回復（98ページ参照）で，はじめて満タンになった場合は，パーフェクト・ボーナスが入らないので注意しよう。

ライフ・ボーナス＝1につき10点（最大2070点）

タイム・ボーナス＝1につき100点

パーフェクト・ボーナス＝1回につき10,000点

▲ボーナス点は，そのステージをクリアした段階で，はじめて加算されるのだ

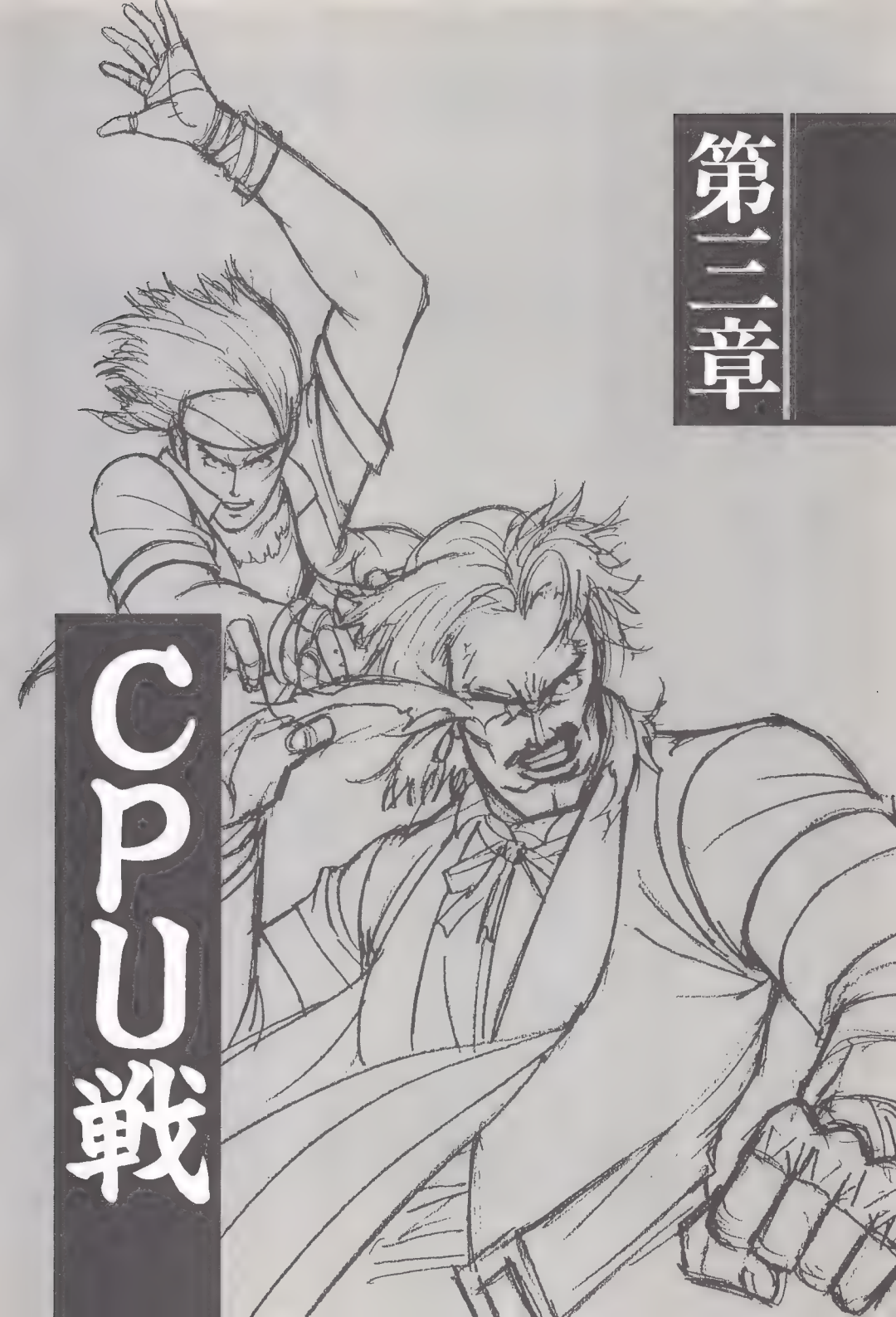
ハイスコアにまつわる話

このゲームでの点数稼ぎは，スルーアタックを何回キメるかが基本。スルーアタックは1回当てるごとに900点が加算されるし，相手の体力が減らない。しかも，テリーは近距離なら2回ヒットするので1,800点も入るのだ。

つぎは，超必殺技（2,500点）を当てること。とくに，ヘビィ・D！は6回ヒットするので15,000点も入る。また，キムが投げた直後に超必殺技を使用すると，超必殺技の点数が入るうえに，与えるダメージは数ドット。1ラウンドで何回も稼げるぞ。

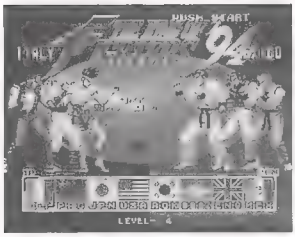
ただ，ルガールを倒した場合，勝利ボーナスの加算画面が登場しないので，エンディング後のハイスコア画面になるまで最終得点がわからない。そのため，スコア集計が困難なのだ。

▲ハイスコアの初期値が異様に高い。5位だけは，なぜか数字がハンパだし……



第二章

CPU戦

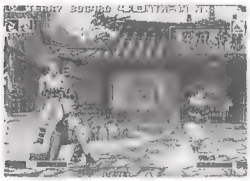


対CPU戦予備知識

コンピュータが操るキャラを相手に闘う「対CPU戦」は，人間同士での対戦プレイと異なる点がたくさんある。まずはこのページで「対CPU戦がどんなものか」を知ってから攻略ページを読もう。なお，本書の記事はMVS版のレベル4（ネオジオ版の「MVS」）をもとに書かれている。

CPUキャラの動きの特徴

▶こちらの動きに対して的確に反応してくるぞ

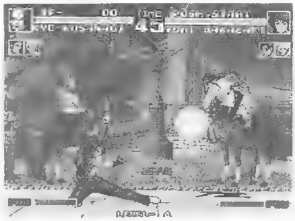


◀飛び道具の対策もバッチリ。まず食らわない

▶技と技のつなぎが極端に短いのもCPUの強み

コンピュータ相手の対CPU戦と人間同士の対戦との最大のちがいは「キャラの動き」にある。

CPUキャラは，人間のように相手のクセや心理状態を読むことはできない。そのかわりに，プレイヤー側が攻撃を仕掛けた（ボタンを押した）瞬間に，もっとも効果的な技をベストのタイミングでだしてくるようになってい

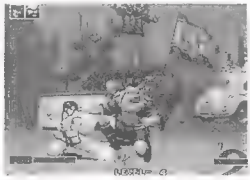


▲反応がするどいことを逆に利用してしまおう。相手の攻撃を誘ってスキを作るのだ

る。だから，飛び道具は確実に攻撃避けでかわされるか跳び込まれてしまうし，フェイントも無意味。人間同士の対戦でのセオリーが通用しない。

その反面，「立ち弱パンチをだすとかならず飛び道具を撃つ」など，同じ攻撃に対しては同じ対応をすることが多いという欠点がある。

わざと攻撃を空振りして相手の技を誘い，そのスキを突く……人間相手にはあまり使わないこの戦法が，CPUキャラには効果的だ。



▶相手の習性を見切れば単純なパターンで勝てる

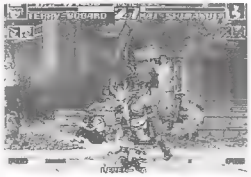
試合形式～チームバトルとシングル・バトルのちがい～

チームバトルは，3人1組のチーム八つと順に対戦する。ルールは，1本勝負の試合に勝った者が残ってつぎの相手と闘う勝ち抜き戦方式で，3人を倒したほうが勝ち。「だれが何番目にでるか」は，対戦チームが変わるごとに再編成することができる。

シングル・バトルは，チームのメンバーから1人を選択，ほかのチームの代表と1対1で3本勝負（2本先取）を行なっていく。チームバトルとはちがい，スタート時に選択したキャラはゲーム・オーバーになるまで変えることはできないので，注意が必要だ。

チームバトル

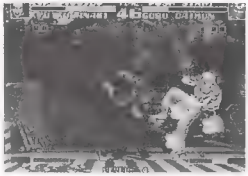
◀3人一組のチーム同士で勝ち抜き戦を行なう



▶プレイヤーの腕が良ければ3人抜きも十分可能

シングル・バトル

◀こちらは，チームから一人を選んで闘う代表戦



▶最初に選んだキャラは最後まで変えられないぞ

CPUチーム&キャラの順番は……？

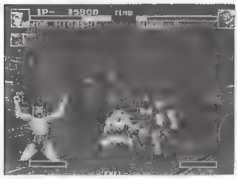
CPUチームの順番は完全にランダムで決められている。これは，メモリー・カードを使ったときも同じだ。

たとえば，カードに日本最強チームに負けた直後のデータをセーブしてあったとしたら，ロード時の最初の相手はもちろん日本最強チームだが，彼らに勝ったあとの対戦相手はプレイごとに変わるのだ。

なお，3人のキャラの登場順もランダムだが，決定はプレーヤー側が選択したあとに行なわれる。

◀キャラの順番はCPUがあとにキメる。ズルイ

最後に待ち受けるのはCPU戦専用キャラ，ルガール



◀ルガールを倒したら，待望のエンディングだぞ

8チームすべてを倒すと，今大会の主催者・ルガールが闘いを挑んでくる。

彼は，対戦プレイでは使えないボスキャラ的存在だ。もちろん，その強さたるやハンパではない。自分の持てる実力をすべて発揮して闘おう。

ちなみに，ルガールには「変身前」と「変身後」の二つのモードがある。チームバトルの場合は，前者が1人目，後者が2人目として登場。シングル・モードでは，プレイヤーが1本をとるまでは前者，その後は後者となる。

対CPU攻略記事を読むにあたっての注意事項

今回の攻略記事は，これまでとは異なる視点で書かれている。プレイヤー・キャラごとではなく，対戦相手ごとにページが構成されているのだ。よって，「テリーを使ってアテナを倒す方法が知りたい」という場合には，テリーのページではなくアテナのページを見る必要がある。まちがえないように。

各ページでは，まず「基本パターン」を読んでほしい。ほとんどのキャラはここに書かれているパターンを使えば勝てるはずだ。どうしてもダメなキャラは，カコミで専用パターンを用意してあるのでそれを参照のこと。

また，文中には「連続技を当てる」と書いてある場合があるが，そのときには下表のものを使う。二つあるのは，上段が気絶前用，下が気絶中用だ。

対CPU戦で有効な連続技一覧表

使用キャラ名	連続技
テリー	ジャンプ強K →近距離立ち強P(2段) →弱バーンナックル
アンディ	ジャンプ強P→しゃがみ強P→強・飛翔拳
ヒガシ	ジャンプ強K →近距離立ち強K→強ハリケーンアッパー
アテナ	ジャンプふっとばし攻撃
ケンスウ	ジャンプ強K→近距離立ち強P →強・龍連牙
チン	ジャンプ強P→立ち弱P連打
京	ジャンプ強K→近距離立ち強P→強・闇払い
	ジャンプ強K→近距離立ち強P→弱・鬼焼き
紅丸	ジャンプ強K→しゃがみ弱K×2〜4→居合い蹴り
大門	ジャンプ強P→近距離立ち強P→必殺投げ
ヘビィ・D！	ジャンプ強P→しゃがみ強P→強プラストアッパー
ラッキー	ジャンプ強K →近距離立ち強P→弱サイクロンブレイク
ブライアン	ジャンプ強K→近距離立ち強P(2段)→強ブライアントルネード
キム	ジャンプ強K→しゃがみ弱K×2〜4→弱・飛燕斬
チャン	ジャンプふっとばし攻撃

使用キャラ名	連続技
チョイ	めくりジャンプ強P →しゃがみ弱P→弱・竜巻疾風斬
ハイデルン	ジャンプ強P→近距離立ち強P(1段) →強クロスカッター
	ジャンプ強P→近距離立ち強P(1段) →ストームブリンガー
ラルフ	ジャンプ強P →近距離立ち強P(1段)→強ガトリングアタック
クラーク	ジャンプ強P→強バルカンパンチ
ユリ	ジャンプ強P→近距離立ち強P→強・砕破
舞	ジャンプ↓＋強P →強・龍炎舞
キング	ジャンプ強K→近距離立ち強K(1段)→強ベノムストライク
	ジャンプ強K→近距離立ち強K(1段) →強トラップショット
リョウ	ジャンプ強K →近距離立ち強P→強・虎煌拳
	ジャンプ強K→近距離立ち強P→弱・虎咆
ロバート	ジャンプ強K→しゃがみ強P→強・飛燕疾風脚
タクマ	ジャンプ強K →近距離立ち強P→強・虎煌拳
	ジャンプ強K→しゃがみ強P→強・飛燕疾風脚(2段)→強・暫烈拳

表内の略号：P……パンチ，K……キック，（2段）……2段以上当たる技で2段目にキャンセルをかける

CPU攻略

立ち強パンチでパワーウェイブを誘え

vsテリー・ボガード

基本パターン

はじまったらすぐに，後方ジャンプを連発する。テリーが反応してこちらへ歩いてきたら，ジャンプをやめて自分もテリーのほうへ前進，投げ間合いに入ったと同時に投げよう。まずは，このパターンでテリーを転ばせるのだ。

うまくできたら，投げたときの位置から動かずに待ち，テリーが起き上がるグラフィックが見えたら遠距離立ち強パンチを空振りする。テリーはそれに反応してパワーウェイブを撃つので，すかさず跳び込みジャンプふっとばし攻撃を当てる。これをくり返そう。

失敗した場合は，またテリーを投げるところからやり直し。

「後方ジャンプ→前進→投げ」パターン

▲テリーが前進してくるまで後方ジャンプをくり返すのだ

▲前進してきたら，こちらもテリーへ向かって歩いていく

▲この間合いまで接近したらCボタンを押して投げよう

パワーウェイブはこうやって誘え

▲起き上がりはじめたら遠距離立ち強パンチを空振りする

▲タイミングが合っていればパワーウェイブを撃ってくる

▲すかさず跳び込み，ジャンプふっとばし攻撃を当てよう

CPU攻略

「待てばOK」の楽勝キャラ

vsジョー・ヒガシ

基本パターン

スタートと同時にその場にしゃがみ，ヒガシの攻撃を待つ。

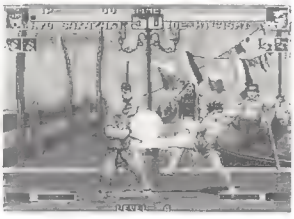
ハリケーンアッパーは，すべて攻撃避けを使って避けよう。ガードしてもかまわないが，「チリも積もれば山となる」の言葉どおり，フルタイム闘うとケズられる量はかなりのものになる。できるだけ避けてしまいたい。

それ以外の攻撃は，すべてガードしたあとに反撃できるぞ。ジャンプ攻撃は投げ，スライディングはしゃがみ強キック，スラッシュキックは立ち攻撃からの連続技か投げがキマる。

こちらの攻撃を当てて転ばせたら，またしゃがんで待てば，四つの攻撃のどれかをやってくるはずだから，同じように対応してやればOK。

やや消極的な闘いになるが，無理にこちらから攻めてもタイガーキックやスクリューアッパーで迎撃されるのがオチ。たとえ時間切れになろうとも，確実に勝ちをひろっていこう。

▲ハリケーンアッパーは，立ちガード方向にレバーを入れながら攻撃避けでかわせ



▲じっとしゃがんで待っていれば，スラッシュキックをだすので，ガードして投げる

▲ジャンプ攻撃やスライディングもガードしたあとに攻撃が当たる。ひたすら待て！

CPU攻略

画面端で相手の行動を見よう

vsアンディ・ボガード

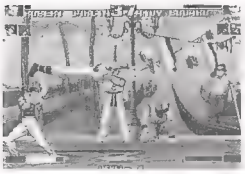
基本パターン

VSヒガシと同じように，しゃがんでアンディの攻撃を待つ。ただし「自分が画面端にいる状態で」だ。

斬影拳はしゃがみガードのあとに，空破弾は立ちガード（しゃがみガードだとめくりになって食らってしまう）のあとに攻撃が当たる。ただし，キャラによって使う技がちがうので，右の表や下の解説を参考にしてほしい。ジャンプ攻撃はガードしてから投げ，飛翔拳は攻撃避けでかわすこと。

あとは，これをくり返せば勝てるぞ。

▶画面端でアンディの攻撃をガードしてから反撃



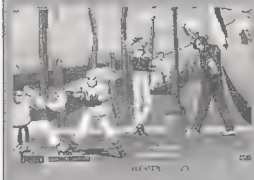
◀空破弾は，絶対に立ちガードで防御すること

必殺技ガード後に当てる技

テリー	しゃがみ強キック	キム	立ち強パンチ
アンディ	しゃがみ強パンチ	チャン	解説参照
ヒガシ	しゃがみ強パンチ	チョイ	解説参照
アテナ	しゃがみ強パンチ	ハイデルン	しゃがみ強パンチ
ケンスウ	しゃがみ強パンチ	ラルフ	立ち強パンチ
チン	しゃがみ強パンチ	クラーク	しゃがみ強パンチ
京	しゃがみ強キック	ユリ	しゃがみ強パンチ
紅丸	しゃがみ強キック	舞	しゃがみ強パンチ
大門	解説参照	キング	立ち強キック
ヘビィ・D！	しゃがみ強キック	リョウ	しゃがみ強パンチ
ラッキー	解説参照	ロバート	しゃがみ強パンチ
ブライアン	解説参照	タクマ	しゃがみ強パンチ

大門五郎

大門の投げ間合いは全キャラ中もっとも広い。なんと，ジャンプ攻撃だけでなく，斬影拳や空破弾もガードしたあとに投げることができるのだ。できれば地獄極楽落としも狙ってみよう。



◀この状態から投げられるとは……さすが大門！

ラッキー・グローバー

斬影拳のときはしゃがみ強キック，空破弾のときは立ち強パンチを使う。このほか，全キャラ共通の「弱デスバウンド→弱ラッキービジョン→投げ」パターン（134ページ）も使えるぞ。

◀アンディの技に合わせて対応を変えること

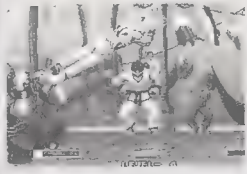
ブライアン・バトラー

彼もラッキーと同じように，斬影拳と空破弾のどちらをガードしたかで，当てる技を変える必要がある。斬影拳の場合はしゃがみ強パンチ，空破弾の場合はしゃがみ強キックだ。

◀使う技をまちがえるとガードされるので注意

チャン・コーハン

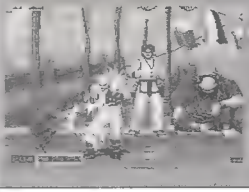
悲しいことに，斬影拳をガードしたあとは攻撃を当てられない（技がでるスピードが遅いため）。空破弾はしゃがみガードのあと破壊投げ（⬅or➡＋Cボタン）で投げることが可能。



◀空破弾はかならずしゃがみガードで防御しよう

チョイ・ボンゲ

彼はチャンとはまったく逆で，空破弾をガードしたあとに当てられる技がない。立ちガードをしたらおとなしくつぎの攻撃を待つしかない。斬影拳の場合なら，弱・竜巻疾風斬が当たるぞ。



◀斬影拳をガードしたらすかさず弱・竜巻疾風斬

CPU攻略

ジャンプ弱キックをガードして投げ返せ

vs麻宮アテナ

基本パターン

スタート時よりも少しだけ近い間合いでしゃがみ弱キックを連発しよう。すると，アテナはつぎに挙げる4種類のいずれかの行動をとるので，それぞれの解説どおりに対応するのだ。

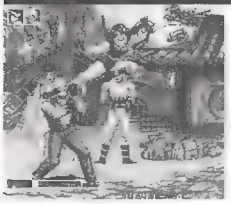
サイコボールアタックを撃ったら，攻撃避けで避けるかガードする。弾を見てからではジャンプ攻撃は間に合わないので，絶対に跳ばないこと。

フェニックスアローをだしてきたら，最後にキックをだすところまでガードしてから，しゃがみ強キックで攻撃。

ジャンプをしてきたら，そのときにだしている技が弱キックか強キックかを見よう。弱キックなら，ガードして着地を投げる。強キックなら，このあとのしゃがみ強キックまでガードだ。

間合いがはなれたら，またしゃがみ弱キック連発をはじめよう。

攻撃チャンスはここだ



▲前方ジャンプ弱キックで跳んできたら，ガードして着地を投げる

▲フェニックスアローは，写真のポーズのあとにしゃがみ強キック

この技には手をだすな！

▲ジャンプ強キックのあとはしゃがみ強キックが。両方ガードしろ

▲サイコボールは攻撃避けで弾を避ける。跳び込むのは絶対にダメ

CPU攻略

2種類の基本パターンがあるぞ

vsシイ・ケンスウ

基本パターン

ケンスウのすぐ近くでしゃがみガードをしながら待つと，かならず龍連牙をだしてくるから（超球弾を撃つようなら遠い，投げられてしまうようなら近い），ガードして降りぎわに連続技を当てるか投げてしまおう。倒れたら，そのスキに近づいてケンスウの目の前でしゃがめば，また龍連牙をだすぞ。

こんなパターンもある。投げなどで一度転ばせたら，起き上がる直前に垂直ジャンプキック（弱でも強でもいい）をだそう。ケンスウは龍顎砕をだすが空振りするので，着地を投げるのだ。

全員，どちらのパターンでも闘えるから，好きなほうを選ぶといい。

龍連牙ガード・パターン

▲このぐらいの間合いでしゃがんで待っていると……

▲ケンスウは龍連牙をだしてくるので，ガードして投げる

▲倒れたら，そのスキに目の前へ近づいてまたしゃがもう

垂直ジャンプ強キック・パターン

▲一度転ばせたら，起き上がる直前に垂直ジャンプキック

▲すると，ケンスウは龍顎砕をだしてくるが，当たらない

▲無防備に降りてくるケンスウを投げる。これをくり返す

CPU攻略

ひょうたんを誘って跳び込もう

vsチン・ゲンサイ

基本パターン

中間～遠距離でしゃがみ弱キックを連発すると，チンは瓢箪撃をだすので，そのスキに跳び込んで連続技を当てる。これを最後までくり返そう。チンの瓢箪撃は，撃つ前と撃ったあとのスキが大きいために，動きを見ているだけで簡単に跳び込むことができるのだ。

ただ，チンの体力が十分残っている場合は，ほかの行動をすることがある。その場合の対処方法も書いておこう。

ジャンプをしてきた場合は，打点の高さを見よう。ガードした位置が高い場合は着地を投げ返せるが，低い場合はしゃがみ強キックを食らってしまう。自信がないなら，どちらの場合もガードして間合いを広げるのが無難だ。

めったにないことだが，回転的空突拳をだしてきたら，ガードしたあとにしゃがみ強キックを当てよう。

この間合いでひょうたんを誘え

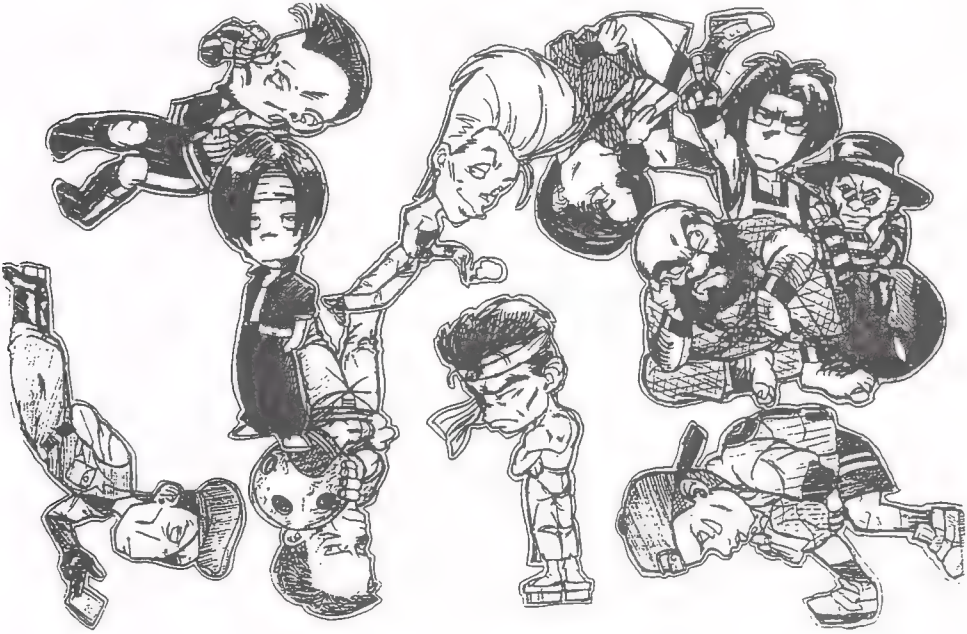
▲スタートよりやや狭い間合いでしゃがみ弱キックを連発すると

▲瓢箪撃をだす。このスキに連続技か前方ジャンプふっとばし攻撃

以下の攻撃にはこのように対応せよ

▲ジャンプ攻撃は打点が高いときのみ投げ返す。そのほかはガード

▲回転的空突拳はガードしたあとにしゃがみ強キックが当てられる



CPU攻略

「後方ジャンプ→前進→投げ」パターンを使え

vs草薙　京

基本パターン

①後方ジャンプ→前進→投げパターン

VSテリーでも使ったが，ここでもう一度やりかたを解説しよう。

まずは後方ジャンプの連発。これは相手が自分のほうへスタスタと歩いてくるまでくり返すこと。

うまく誘えたら，自分もジャンプをやめて相手へ向かって歩く。そして，「あと1歩近づいたら投げの間合いになる」というところでCボタンを押す。これで，まるで相手を吸い込んだかのように投げることができるぞ。

投げたあと，相手が起き上がる途中のグラフィックが見えたと同時に後方ジャンプをすれば，パターンにハマる。

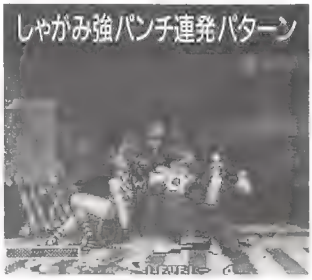
②しゃがみ強パンチ連発パターン

しゃがみ強パンチがアッパー以外のキャラ（テリーや舞など）なら，それを連発するだけで勝てる。マキシマム状態なら，さらにラクになるぞ。

▲スタートと同時に後方ジャンプを連発して，京を誘おう

▲京が歩いてきたらこちらも前進。この間合いになったら

▲Cボタンを押せば，投げることができる。以下くり返し



▲「前にのびるタイプ」のしゃがみ強パンチを持つキャラは，それを連発すればOK

CPU攻略

地雷震を誘って連続技をキメろ！

vs大門五郎

基本パターン

中間距離でしゃがみ強パンチを空振りすると，大門はそれに反応して地雷震をだす。この習性を利用しよう。

まずはしゃがみ強パンチを連発して，とりあえず1回目の地雷震を誘う。

うまくできたら，大門が腕を地面にたたきつけた瞬間にもう1度しゃがみ強パンチをだして，すぐに跳び込む。これで，大門が2回目の地雷震をだしているスキに攻撃が当てられる。連続技で気絶させるのがベストだ。

もし，大門がこちらへ近づいてきたら，しゃがみ強キックをガードさせて間合いを広げること。

▲このぐらいの間合いでしゃがみ強パンチを連発するのだ

▲地雷震のこのポーズのときにもう一度しゃがみ強パンチ

▲2回目の地雷震をだしているスキに攻撃が当てられるぞ

不知火 舞&ロバート・ガルシア

舞は強ムササビの舞を，ロバートは強・飛燕龍神脚を連発するだけでOK。大門の対空技はスルーアタックなので，もし迎撃されてもダメージは受けない。攻撃避けて避けられたら，着地と同時に投げ返してしまえば大丈夫だ。

▲強・飛燕龍神脚は，脚が大門の股間に当たるようにだすとクリーン・ヒットしやすい

CPU攻略

三つの基本パターンを使いわけよう

vs二階堂紅丸

基本パターン

①跳ばせて迎撃パターン

しゃがみ弱攻撃を連発してジャンプを誘い，対空技で迎撃する。使う技は右にある表を参照のこと。

注意したいのは，紅丸が前へ歩いてきた場合。「(連発可)」と書かれたもの以外では，このあとにだしてくるしゃがみ強キックを食らってしまうので，連発をやめて強キックをガードしよう。間合いがはなれたら，また連発開始だ。

②立ち攻撃連発パターン

スタートから，リーチの長い立ち技を連発するだけ。使う技は表のとおり。

③ジャンプ攻撃パターン

アンディとアテナのパターン。この2人は紅丸よりもジャンプが高いので，ガンガン跳びこめるのだ。アンディは強キック，アテナは弱キックを使う。

地上でガードされたら，しゃがみ弱キックを連発して間合いを広げよう。

④残る1人，ラッキーは……？

「デスバウンド→ラッキービジョン→投げ」パターンを使う（134ページ）。

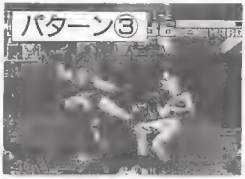
パターン①で使用する技・一覧表

使用キャラ名	連発する基本技	対空技
テリー	しゃがみ弱キック	ライジングタックル
ヒガシ	しゃがみ弱キック	しゃがみ強キック
ケンスウ	しゃがみ弱キック	龍顎砕
京	しゃがみ弱キック(連発可)	しゃがみ強パンチ
キム	しゃがみ弱キック(連発可)	飛燕斬
ユリ	しゃがみ弱キック(連発可)	しゃがみ強パンチ
リョウ	しゃがみ弱キック	しゃがみ強パンチ
ロバート	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ強パンチ
タクマ	しゃがみ弱キック	しゃがみ強パンチ

パターン②で使用する技・一覧表

チン	立ち弱パンチ	ハイデルン	立ち弱キック
紅丸	立ち強キック	ラルフ	強バルカンパンチ
大門	立ち強パンチ	クラーク	強バルカンパンチ
チャン	立ち強パンチ	キング	立ち強キック

◀紅丸がこの間合いまできたら連発は止めること



◀ジャンプが高いので，紅丸の攻撃に負けないぞ

ヘビィ・D！

スタート時の間合いで強ソウルフラワーをだすと，紅丸はこちらへ跳んでくるので，しゃがみ強パンチで迎撃。このあと，ふっとんだ紅丸が着地したと同時に強ソウルフラワーをだせば，同じように跳んできてくれる。

◀この間合いで強ソウルフラワーをだせば跳ぶぞ

チョイ・ボンゲ

画面端まで下がってからしゃがんで待つ。紅丸がスタート時の間合いまで歩いてきたら，弱・竜巻疾風斬を2回連続でだそう。紅丸は1回目で前ダッシュしてきて2回目を食らうぞ。

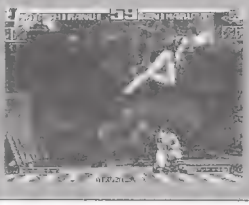
あとは，これをくり返すだけだ。

◀画面端へ下がり，この間合いで弱・竜巻疾風斬

不知火　舞

はじまったらすぐに強ムササビの舞をだすと，紅丸はフライングドリルをだしてくる　降りぎわを背後からしゃがみ強キックで迎撃してやろう。

そのあと，すかさずつぎの強ムササビの舞をだせば，パターンにハマる。

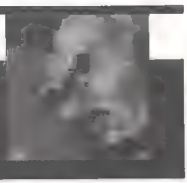


◀紅丸の背後からしゃがみ強キックで迎撃しよう

CPU攻略

しゃがみ弱キックと後方ジャンプふっとばし攻撃で楽勝

vsヘビィ・D！



基本パターン

しゃがみ弱キックを連発していれば，ジャンプ攻撃，R・S・D，ブラストアッパーなどヘビィ・D！のあらゆる攻撃を封じることができる。楽勝だ。

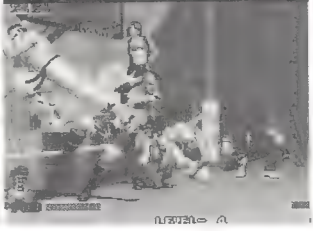
でも，なかにはしゃがみ弱キックが連発できないキャラもいる。その場合は，後方ジャンプふっとばし攻撃を連発しよう。これもやはり，ヘビィ・D！の攻撃を完ペキに迎撃できるぞ。

なお「どちらのパターンを使ったらいいのか」は下の表に書いてあるが，後方ジャンプふっとばし攻撃パターンのほうは24キャラ全員が使えるので，「しゃがみ弱キックをずっと連発するのは疲れる」という人はそちらで。

①しゃがみ弱キック連発パターン

▲スタートからしゃがみ弱キックを連発すればOK。ジャンプされてもそのまま連射だ

②後方ジャンプふっとばし攻撃パターン



▲アンディや大門などしゃがみ弱キックが連発できないキャラはこのパターンを使え

パターン①が使えるキャラ

テリー（対空はライジングタックルを使う），ヒガシ，アテナ，ケンスウ，チン，京，紅丸，ヘビィ・D！ラッキー，キム，チョイ，ユリ，キング，リョウ，タクマ

パターン②を使うキャラ

アンディ，大門，ブライアン，チャン，ハイデルン，ラルフ，クラーク，舞，ロバート

CPU攻略

近づいてきたところをすかさず投げ返せ

vsラッキー・グローバー

基本パターン

レバーを入れっぱなしにして後退しつづけると，ラッキーはつぎに挙げる三つの行動しかやってこなくなるから，それぞれに対応しよう。

まずは前ダッシュ。自分が画面端にいるときにラッキーが画面中央にいるような間合いでだしてくることが多い。このあとはかならず投げにくるので，逆に投げ返す。タイミングよくボタンを押せばOK（レバーは入れっぱなし）。

つぎにラッキービジョン。この場合も投げを狙っているから投げ返す。

そしてジャンプ攻撃。めったにないことだが，ラッキーが前方ジャンプ強パンチで跳んできたら，自分の目の前に着地したときにかぎり投げ返そう。

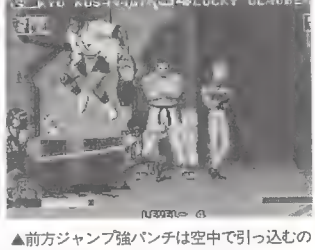
これが基本の体勢

▲レバーはうしろ（←）に入れっぱなしにして，いつでも投げができるように待とう

前ダッシュとラッキービジョンに注意

▲前ダッシュおよびラッキービジョンで近づいてきたら，ボタンを押して投げるのだ

目の前に跳んできたら



▲前方ジャンプ強パンチは空中で引っ込むので，ガードはしないですぐに投げること

CPU攻略

強力なジャンプ攻撃への対応がポイント

vsブライアン・バトラー

基本パターン

①しゃがみ弱キック連発パターン

VSヘビィ・D！と基本的には同じ。しかし，ブライアンのジャンプ攻撃は下方向に強いから，対空技で迎撃するかガードしてから投げよう。どんな技を使うかは右表を参照してほしい。

ガード→投げは前方ジャンプ弱キックのときしかできないので注意。

②しゃがみ強パンチ連発パターン

アンディ，ヒガシ，舞，ラルフ用。

技がギリギリで当たる間合いでしゃがみ強パンチをだすと，ブライアンがしゃがみ強キックで反撃しようとしたところに当たる。これをくり返す。

③ジャンプふっとばし攻撃パターン

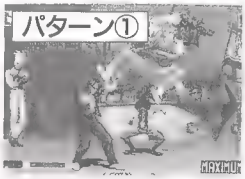
VSヘビィ・D！で使ったものと同じ。大門，ブライアン，チャンが使う。

④その他のパターン

ラッキーは，134ページの「弱デスバウンド→弱ラッキービジョン→投げ」パターンで闘おう。

パターン①で使う技一覧表

使用キャラ名	連発する技	対空技
テリー	しゃがみ弱キック	ライジングタックル
チン	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ弱パンチ
京	しゃがみ弱キック	しゃがみ強パンチ
紅丸	しゃがみ弱キック	ガード→投げ
キム	しゃがみ弱キック	飛燕斬
チョイ	立ち弱パンチ	ガード→投げ
ハイデルン	しゃがみ弱パンチ	ムーンスラッシャー
クラーク	しゃがみ弱キック	ガード→投げ
ユリ	しゃがみ弱キック	ガード→投げ
キング	しゃがみ弱キック	ガード→投げ
リョウ	しゃがみ弱キック	しゃがみ強パンチ
タクマ	しゃがみ弱キック	しゃがみ強パンチ

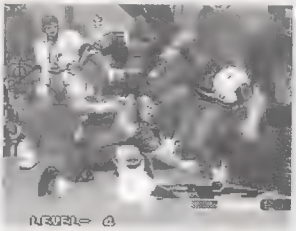


◀弱キックのときだけはガード投げができるぞ

◀ギリギリで当たる間合いでしゃがみ強パンチだ

ヘビィ・D！

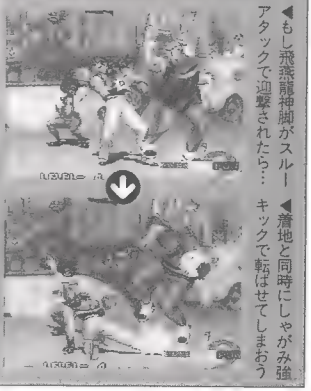
前方ジャンプ弱パンチで跳び込んだあと，しゃがみ弱パンチを連発する。そして，弱パンチが当たらない間合いになったと同時にしゃがみ強キック。ガードされても当たっても，強キックをだしたあとは，また前方ジャンプ弱パンチからやりなおしだ。



▲弱パンチから強キックに切り替えるときに一瞬だけ間をおくと食らってくれやすい

ロバート・ガルシア

ひたすら強・飛燕龍神脚を連発する。スルーアタックで迎撃されたら，着地と同時にしゃがみ強キックを当てる。攻撃避けの場合は投げてしまおう。

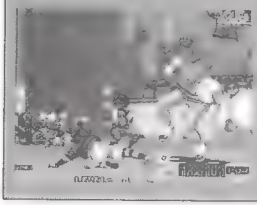


◀もし飛燕龍神脚がスルーアタックで迎撃されたら…

◀着地と同時にしゃがみ強キックで転ばせてしまおう

麻宮アテナ&シイ・ケンスウ

中間～遠距離で飛び道具を撃って，硬直時間がきれたと同時に前進する。ブライアンは，攻撃避け，ガード，垂直ジャンプ，前方ジャンプとさまざまな対応をするが，どれも脚の先がギリギリで当たるようにしゃがみ強キックをだせば転ばせることができる。これを最後までくり返すのだ。



◀この間合いで技をだせば攻撃を食らわずに迎撃可能

CPU攻略

画面端で飛翔脚と半月斬を待とう

vsキム・カッファン

基本パターン

画面端まで下がり，しゃがみガードの状態でキムの攻撃を待とう。

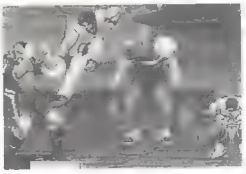
飛翔脚は立ちガードで防ぐ。一部のキャラは，右表の技で降りぎわを攻撃することができる。半月斬はガード後にしゃがみ強キックが当たるぞ。

全般的に攻撃のチャンスが少ない。ケズり負けしないように，つねにマキシマム状態にしておこう。

飛翔脚をガードしたあとに当てる必殺技一覧

使用キャラ名	使う技	使用キャラ名	使う技
テリー	強バーンナックル	キム	強・半月斬
	強パワーウェイブ	チャン	強・鉄球粉砕撃
アンディ	強・飛翔拳	ハイデルン	強クロスカッター
ケンスウ	強・龍連牙	舞	強・必殺忍蜂
チン	強・瓢箪撃		超必殺忍蜂
京	強・朧車	キング	強トルネードキック
ヘビィ・D！	強R・S・D	リョウ	強・虎煌拳
ブライアン	強ブライアントルネード	タクマ	強・虎煌拳

◀この状態で飛翔脚と半月斬をひたすら待つのだ



◀飛翔脚は立ちガード。そのあと上表の技で攻撃

◀半月斬は全キャラしゃがみ強キックで攻撃可能

CPU攻略

飛翔空裂斬を誘って降りぎわを攻撃

vsチョイ・ボンゲ

基本パターン

お互いが画面端にいる間合いでしゃがみ弱キックを連発すると，チョイは飛翔空裂斬をだしてくる。

この技は，自動的に敵の頭上へ跳んでいくので，攻撃避けをだせば確実に自分の目の前に着地する。そこを立ち強キックや投げなどで攻撃しよう。

うまくできたら，また間合いを調節してしゃがみ弱キックを連発すれば，同じようにハマってくれる。残り体力が少なくなると飛翔空裂斬をださなくなるが，かまわずにしゃがみ弱キックを連発すれば，地上攻撃は封じることができるので大丈夫だ。

そのほかの攻撃――ジャンプ攻撃や回転飛燕斬などは，確実に迎撃できる技（虎咆など）と自信がある場合以外はガードしていたほうが安全だろう。

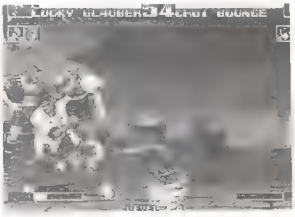
なお，アンディ，大門，ブライアン，ハイデルン，ロバートは，弱キックが連発できないので，しゃがみ弱パンチを使って飛翔空裂斬を誘うこと。

飛翔空裂斬は攻撃避けでかわしてから攻撃

▲チョイが画面端へ跳んだら飛翔空裂斬がくるという合図

▲頭上にきたときに攻撃避けでかわしてしまえば大丈夫だ

▲はね返っているときに攻撃するか，着地と同時に投げる



▲ジャンプ攻撃のあとは竜巻疾風斬をだす。ガード後にリーチのある技で攻撃しよう

CPU攻略

反撃に注意して確実にハメていこう

vsチャン・コーハン

基本パターン

①しゃがみ弱キック連発パターン

VSヘビィ・D!のパターンが使える。

ただ，しゃがみ弱キックを連発していいのは「チャンがしゃがみ弱キックの攻撃範囲内にいるとき」と「チャンがジャンプしたとき」だけ。それ以外のときに連発していると，しゃがみ強キックを食らってしまうからだ。

②弱・飛び道具→強・突進技パターン

お互いが画面端にいる間合いで弱の飛び道具を撃ち，すぐに強の突進技で追いかけると，チャンが弾を攻撃避けや垂直ジャンプで避けたあとに突進技が当たる。このパターンで闘うのは，テリー（パワーウェイブ&バーンナックル）と舞（花蝶扇&必殺忍蜂）だ。

③強・突進技連発パターン

強の突進技で攻撃避けを誘い，そのスキに投げるのをくり返す。この戦法を使うのは，ヘビィ・D！（強R・S・D），ブライアン（強ハイパータックル），キム（強・飛翔脚），ロバート（強・飛燕龍神脚）の4人。

④その他のパターン

ラッキーは134ページのパターンで。

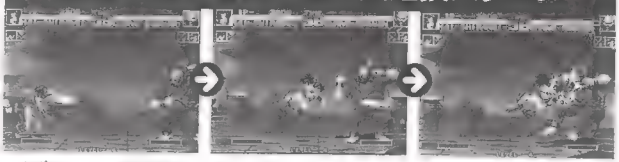
①しゃがみ弱キック連発パターン

▲チャンがこちらのしゃがみ弱キックの間合いに入ったらひたすら連発しよう

▲ジャンプしたときもそのまま連発すればＯＫ。マキシマム状態だとなおいいのだ

▲キックが当たらない間合いで連発すると，チャンからの反撃がコワいので絶対にダメ

②弱・飛び道具→強・突進技パターン

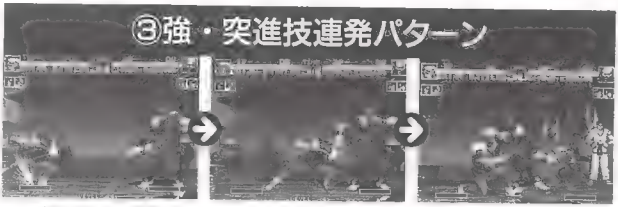


▲まずはお互いが画面端にいる間合いに合わせてから，弱の飛び道具を撃ち……

▲強の突進技で追いかける。チャンは攻撃避けで飛び道具をかわそうとするが

▲そのあとの突進技を避けきれずに食らってくれる。ガードされたら最初からやり直し

③強・突進技連発パターン



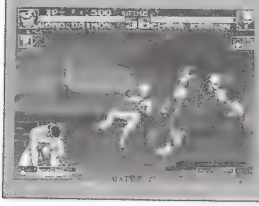
▲まずは中間～遠距離から強の突進技をチャンに当てよう

▲ガードされたらやり直し。攻撃避けをだしてきたら……

▲投げ。ヘビィ・D！は立ち➡＋強パンチにならないように

大門五郎

写真の間合いで弱・地雷震を連発するだけ。近づかれたら，ふっとばし攻撃を当てるか，ジャンプ攻撃をガード後に投げたりして間合いを広げる。



◀お互いが画面端にいるような間合いがベストだ

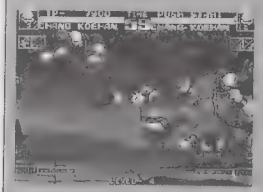
アンディ・ボガード

基本的にはパターン③と同じ（使う技は強・斬影拳）だが，ガードされたときはすぐにしゃがみ強キックをだすと，チャンを転ばせることができる。

◀強・斬影拳をガードされたらしゃがみ強キック

チャン・コーハン

前方ジャンプふっとばし攻撃でひたすら跳び込めば，相手が反撃しようとしたところに当たることが多い。時間切れは必至だが，これしかない。



◀前方ジャンプふっとばし攻撃でガンガン跳ぼう

CPU攻略

クロスカッターを撃つスキを狙え

vsハイデルン

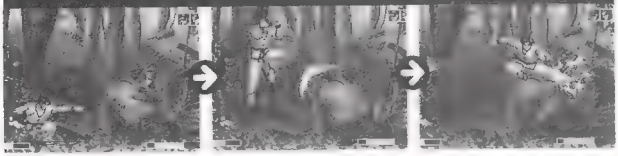
基本パターン

スタート直後，ハイデルンはジャンプしてくることが多い。それを対空技かジャンプふっとばし攻撃で迎撃し，ハイデルンを転ばせよう。

うまくできたら，相手が起き上がったと同時にしゃがみ弱パンチを何発かだしてから，すかさず跳び込む。もしハイデルンがクロスカッターを撃っていれば，そのスキにジャンプふっとばし攻撃か連続技を当てられるぞ。

ヒットしてもガードされても，1度ジャンプ攻撃をだしたら，間合いを調節してしゃがみ弱パンチをだすところからやり直しだ。

クロスカッターの誘いかた



▲ハイデルンが起き上がりはじめたらしゃがみ弱パンチ

▲するとハイデルンはクロスカッターを撃つので跳び込む

▲連続技でもジャンプふっとばし攻撃でも好きなほうで

チャン・コーハン&チョイ・ボンゲ

彼ら2人を使って闘うときは，しゃがみ弱パンチでクロスカッターを誘わずにどんどん跳び込んでいい。チャンはジャンプふっとばし攻撃，チョイは前方ジャンプ強パンチで。

▲この2人の場合はとにかく跳び込むこと。チョイはそのまま連続技をねらえ

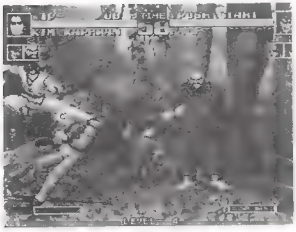
CPU攻略

後方ジャンプふっとばし攻撃でOK

vsラルフ

基本パターン

はじまったらすぐに後方ジャンプをして，ジャンプふっとばし攻撃を連発するだけ。ただし，ヘビィ・D！，ラルフ，クラークの3人は，右のカコミにある攻略法を使うこと。



▲ほとんどのキャラは，後方ジャンプふっとばし攻撃を連発するだけで勝てるのだ

ヘビィ・D！&ラルフ&クラーク

この3人は基本パターンが使えないため，前方ジャンプ強パンチで跳び込んでからの連続技を狙っていくのだ。相手はバルカンパンチなどで迎撃しようとするが，悪くても相打ちですむ。

▲たとえバルカンパンチをだされてもおそれることはない。どんどん跳び込め！

ロバート・ガルシア

写真の間合いでコマンドが完成するように強・飛燕龍神脚をだすと，ラルフのほうからジャンプしてきて食らってくれるぞ。ガードされても気にせず連発すればOK。基本パターンでも可。

▲ラルフが画面端にいるときにロバートがタイム表示の位置にいる間合いがベストだ

CPU攻略

おなじみのしゃがみ弱キック連発だ

vsクラーク

基本パターン

スタートからしゃがみ弱キックを連発すれば，地上の攻撃も空中の攻撃もすべて迎撃できる。ラクチンだね。

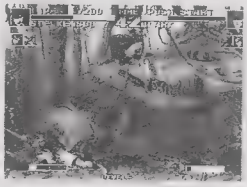
ほかの技を使うキャラは右の表を，まったくちがうパターンで闘うキャラは下のカコミを参照のこと。

ほかの技を使うキャラー覧表

使用キャラ名	連発する技	対空技
テリー	しゃがみ弱キック	ライジングタックル
アンディ	しゃがみ弱パンチ	左の技をそのまま連発
ヘビィ・D！	しゃがみ弱キック	しゃがみ強パンチ
ブライアン	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ強パンチ
舞	しゃがみ弱パンチ	左の技をそのまま連発

シイ・ケンスウ

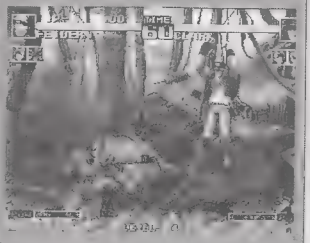
基本パターンどおりしゃがみ弱キック連発で勝てるのだが，普通に連発していると，クラークがめくりジャンプをしたときにしゃがみ強キックを食らってしまう。これを防ぐため，つねに「ケンスウの脚がでている方向」にレバーを入れて連発するように。



◀写真の場合なら，↘レバーを入れて連発する

大門五郎&ハイデルン

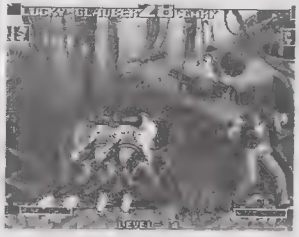
この2人は，しゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ弱パンチを連発する。また，有効な対空技がないため，ジャンプ攻撃はすべてガードすること。



▲ムーンスラッシャーは相打ちになってしまう。ジャンプ攻撃はすなおにガードだ

ラッキー・グローバー

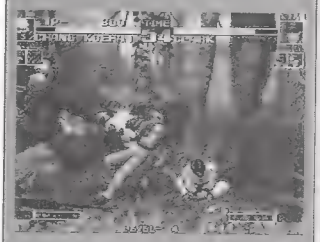
134ページで紹介している「弱デスバウンド→弱ラッキービジョン→投げ」パターンを使えば，パーフェクトも夢ではないぞ。



▲この黄金パターンはクラークにも通用する。134ページを読んでマスターしよう

チャン・コーハン

彼には連発できる技がまったくないので，VSラルフで使った「後方ジャンプふっとばし攻撃」連発パターンで闘おう。ちょっと根気がいるぞ。



▲空中でクラークのジャンプ弱キックを食らったら，着地後に投げを狙ってみよう

ラルフ&クラーク

地上で連発する技は基本パターンと同じくしゃがみ弱キックだが，対空技にはしゃがみ強パンチを使う。相手がジャンプの頂点をすぎた直後にボタンを押すと，ちょうど地上で当たるぞ。しかも，そのままボタンを連打すれば，バルカンパンチにつなげられるのだ。

◀このタイミングでボタンを押せばちょうどいい

ロバート・ガルシア

VSラルフと同じく強・飛燕龍神脚の連発で勝てる。ときどきスルーアタックで迎撃されるが，ダメージはまったく受けないから大丈夫

▲スルーアタックの攻撃力は0 つまり，何回食らってもダメージを受けないのだ。

CPU攻略

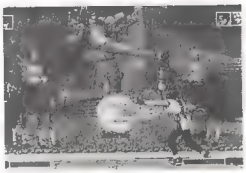
雷煌拳の降りぎわに連続技をキメよう

vsユリ・サカザキ

基本パターン

スタート時より少しだけ近い間合いでしゃがみ弱キック（またはパンチ）を連発すると，ユリは雷煌拳を撃ってくるから，ちょうどユリが着地したときに攻撃がヒットするように跳び込んで，連続技またはジャンプふっとばし攻撃を当てる。これをくり返すのだ。

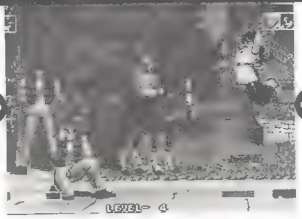
虎煌拳はガードするか攻撃避けで。ジャンプ攻撃はそのあとのしゃがみ強キックまですべてガードだ。



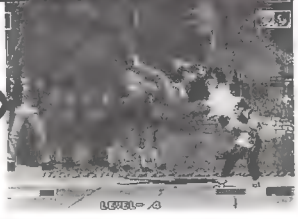
◀できるなら，虎煌拳のときに跳び込んでもいい

CPUユリは連続技の練習台にピッタリ！

▲このぐらいの間合いでしゃがみ弱キックを連発すれば，反応して雷煌拳を撃つぞ



▲ユリが垂直ジャンプをしたら，地上で攻撃が当たるようなタイミングで跳び込もう



▲雷煌拳を撃ったあとの硬直はかなり長いから，わりと簡単だ。このあとは連続技へ

CPU攻略

遠距離立ち強キックをガードさせて必殺技を誘え

vs不知火　舞

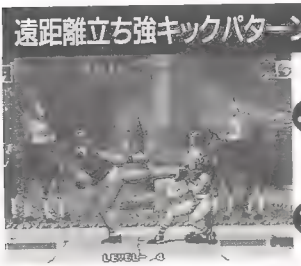
基本パターン

遠距離立ち強キックをガードさせると（ヒットしたときはダメ），舞は花蝶扇か必殺忍蜂をだしてくる。花蝶扇のときは，すかさず跳び込んで連続技かジャンプふっとばし攻撃。必殺忍蜂はガードしたあとに投げてしまおう。

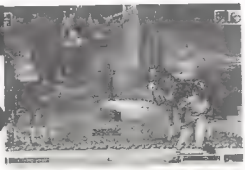
ただし，このパターンは遠距離立ち強キックのリーチが短いヒガシやキム，立ち➡＋強キックを持っている京などにはちょっとやりにくい。その場合はVSテリーやVS京で使った「後方ジャンプ→前進→投げ」パターンで闘う。

ちなみに，このパターンは24キャラ全員が使うことができるぞ。

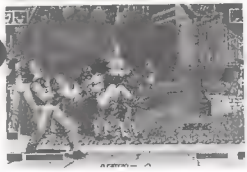
遠距離立ち強キックパターン



▲遠距離立ち強キックをガードさせると，舞は必殺技をだす。体力が十分あるうちは花蝶扇，半分以下になると必殺忍蜂が多い

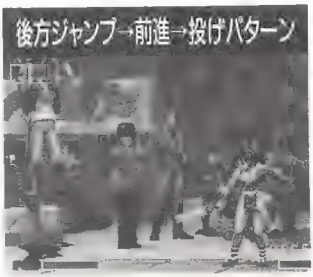


◀花蝶扇を撃ったときは跳び込んで連続技を狙う



◀必殺忍蜂はガードしたあと投げることができる

後方ジャンプ→前進→投げパターン

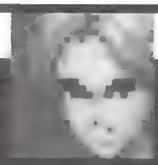


▲VSテリーやVS京でも使ったパターン。くわしい方法はそちらのページを参照のこと

CPU攻略

突然の投げとトルネードキックに注意

vsキング



基本パターン

①画面端でしゃがみガードパターン

はじまったらすぐに画面端まで下がって，しゃがみガードの状態で待つ。

キングがよく使う技は，スライディングとトルネードキックだ。二つともガードしなかったときにかぎり，技をだしたあとの硬直時間中にしゃがみ強キックで攻撃できる。ただ，しゃがみ強キックを空振りすると，トルネードキックやトラップショットを食らってしまうので，間合いに注意すること。

ベノムストライクやダブルストライクは基本的に攻撃避けでかわすのだが，目の前（キングの遠距離立ち強キックが届く間合い）で撃ってきたときは，そのあと前ダッシュで近づいて投げてくるから，弾をガード後に投げ返す。

また，たまにジャンプしてくるが，なにも技をだしていないときは着地後に投げてくる。これも投げ返しだ。

◀スライディングとトルネードキックを待つのだ

◀この間合いのジャンプは着地後に投げてしまえ

②後方ジャンプ攻撃連発パターン

アンディ，ヒガシ，ケンスウ，大門，キム，チャンは後方ジャンプふっとばし攻撃を，チョイは後方ジャンプ強パンチを連発するだけでOK。

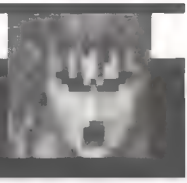
◀目の前でベノムストライクを撃ったら要注意！

◀前ダッシュから投げてくるので，投げ返そう

CPU攻略

しゃがみ弱パンチで虎煌拳が誘えるぞ

vsリョウ・サカザキ



基本パターン

中間距離でしゃがみ弱パンチ（立ち弱パンチも可）を連発すると，リョウは虎煌拳を撃つ。そのスキに跳び込み，連続技か前方ジャンプふっとばし攻撃を当てよう。リョウが倒れたあとは，起き上がる直前にしゃがみ弱パンチを連発すれば，また同じように虎煌拳を撃ってパターンにハマるぞ。

虎煌拳を撃たずにジャンプしてきた場合はガードに徹する。そして，しゃがみ強キックをガードしたら，また虎煌拳を誘うためにしゃがみ弱パンチを連発しよう。リョウは投げを使わないから，安心して待てるはずだ。

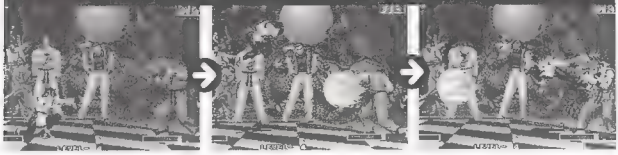
キム・カッファン&ハイデルン

文中には「連続技または前方ジャンプふっとばし攻撃を当てよう」と書いてあるが，キムは飛翔脚，ハイデルンはネックローリングでも代用できる。

ただ，後者はかなり早めにだす必要がある。リョウが虎煌拳を撃ったと同時に技をだしていないとガードされるので気をつけよう。

◀普通に跳び込むよりは飛翔脚のほうが全然ラク

虎煌拳を誘って跳び込むのだ



▲スタート時よりやや近めの間合いでしゃがみ弱パンチだ

▲すると，リョウは反応して虎煌拳を撃ってくるので……

▲跳び込んで連続技を当てる。ジャンプふっとばし攻撃も可

CPU攻略

飛燕龍神脚をスカして投げろ！

vsロバート・ガルシア

基本パターン

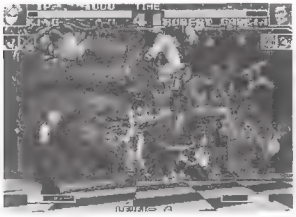
はじまったら間合いを広げて，しゃがみ弱キックを連発する。ロバートは飛燕龍神脚をだすので，彼が空中で制止したと同時に（「飛燕！」と言ったあとでは遅い）攻撃避けをだして技をスカし，着地したところを投げるのだ。

テリー，ケンスウ，京，キム，ハイデルン，キング，リョウ，ロバートなら無敵対空技で迎撃することも可能だ。

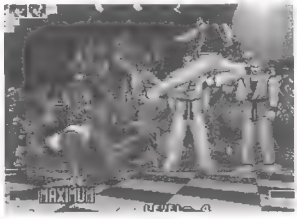
注意したいのは，しゃがみ弱キックの連発のやりかた。ムキになって連発していると，不意打ちの飛燕疾風脚を食らってしまう。目で見て反応できる速さではないから，しゃがみ弱キックの連発は3～4発ごとに止めて様子を見るようにするといいだろう。

「それはちょっと面倒くさい」という人は，連続技を狙ってガンガン跳び込む――というパターンもある。大門，ブライアン，チャン，チョイはこちらのパターンで闘おう。

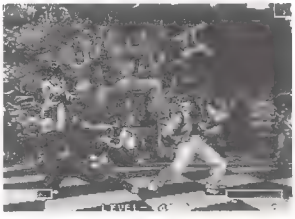
ラッキーは134ページのパターンで。



▲このときに攻撃避けをだしていないと，着地時に投げ負けてしまう。タイミング命



▲無敵対空技を持っているなら，飛燕龍神脚をダイレクトに迎撃したほうが簡単だぞ



▲この間合いでしゃがみ弱キックを連発しつづけるのは，飛燕疾風脚がくるので危険

CPU攻略

近づいてきたところを投げてしまおう

vsタクマ・サカザキ

基本パターン

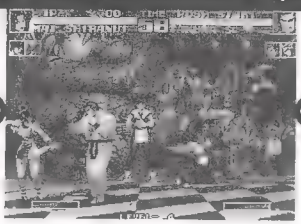
スタートと同時にレバーをうしろに入れっぱなしにして後退する。画面端まできても下がりつづけるのだ。

すると，タクマも何も技をださないで歩いてくるので，「あと1歩近づくと投げの間合いになる」というときにレバーを前に入れてCボタンを押せば，まるで吸い込むように投げがキマる。なお，ヘビィ・D！は，まちがえて立ち➡＋強パンチをだしてしまわないように注意すること。

うまくできたら，また後退して，タクマが近づいてくるのを待とう。虎煌拳などほかの攻撃は，すべてガード。ジャンプ攻撃と強・飛燕疾風脚なら，そのあと投げることができるぞ。

この「後退→投げ」パターンで楽勝だ！

▲スタートと同時にレバーを入れっぱなしにしてうしろへ下がる。画面端でも同じだ



▲すると，タクマもスタスタと歩いてくる。投げ間合いの1歩手前まで近づいたら…

▲レバーを前に入れてCボタン。吸い込むように投げるぞ。これを最後までくり返す

コラム　必殺技コマンドの簡略化について

第1章の技表に載っているコマンドは，SNKオフィシャル(公式)のもので，必殺技はこれでほぼ問題なくだせる。ところが，もっとコマンドを簡略化できる必殺技というのがいくつかあるのだ。なかには「↓↘→」を「↓→」，「←↙↓↘→」を「←↙↘→」に簡略化できるものもあるが，これは実際にレバー入力するうえであまり意味がない。ここで掲載したのは，あくまでも入力が簡単になるものに絞ってあるぞ。

なお，レバー入力のあとボタンを押して攻撃がでる前に，レバーをニュートラル（真ん中）にもどす必要がある必殺技というのもある。それらは，コマンド中に「N」と表記しておいたので，参考にしてほしい。以下が，簡略化できるおもなコマンドの一覧だ。

●アンディ
昇龍弾　↓↘＋AorC
●ヒガシ
スクリューアッパー　→←↙↓＋BC同時押し
●ケンスウ
龍顎砕　←↓↙N＋BorD
神龍天舞脚　↓↘←→＋D
●チン
鬼酔酒　←↓↙N＋AorC
轟棚炎炮　↓↘→↓↘N＋C
●京
百式・鬼焼き　→↓↘N＋AorC
百壱式・鵺車　←↓↙N＋BorD
裏百八式・大蛇薙　↓←↙↘＋C
●紅丸
雷覇拳　→↓↘N＋AorC
雷光拳　↓↘→↓↘N＋C
●大門
天地返し　相手の近くで→↘↙→＋C

●ヘビィ・D！
D・クレイジー　↓→↘↙＋C
●ブライアン
ビッグバンタックル　↓←↘↙＋C
●キム
風鳳脚　↓↙←→＋BD同時押し
●チャン
鉄球大暴走　↓→↘↙＋C
●ユリ
覇王翔吼拳　→←↙↘＋AorC
●舞
超必殺忍蜂　→↙↘＋BC同時押し
●キング
ダブルベノムストライク　→←↘↓＋BorD
●リョウ＆ロバート
覇王翔吼拳　→←↙↘＋AorC
龍虎乱舞　↓→↘↙＋C
●タクマ
覇王翔吼拳　→←↙↘＋AorC
龍虎乱舞　↓↘←→N＋AC同時押し

CPU攻略

2種類の投げパターンが有効

ルガール・VSバーンシュタイン（変身前）

基本パターン

①前方ジャンプ攻撃スカし投げ

ジャンプと同時に強キックをだして跳び込もう。着地したところへルガールは立ち強キックなどをだしてくるが，それを食らう前に投げることができる。

投げたら，ルガールが起き上がったと同時に再び前方ジャンプ強キックで跳び込み，パターンにハメよう。

②攻撃避け→投げ

ルガールを一度転ばせたら，起き上がる瞬間に目の前で攻撃避けをだす。相手はしゃがみ弱キックを連発するが，かまわずレバーを前に入れてボタンを連打していれば，攻撃避けが終わったと同時にこちらの投げがキマるぞ。

1 前方ジャンプ攻撃スカし投げパターン

▲ルガールの目の前に着地するように強キックで跳び込め

▲ジャンプしたと同時に技をだせば，ルガールは固まる

▲レバーを入れつつボタンを連打して，着地と同時に投げ

②攻撃避け→投げパターン

▲一度転ばせておいて，起き上がりに目の前で攻撃避け

▲相手はしゃがみ弱キックを連発するが，心配はいらない

▲攻撃避けから投げへは直接つなげることができるのだ

CPU攻略

ガードをかためて慎重に闘おう

ルガール・VSバーンシュタイン（変身後）

基本パターン

レバーをうしろ（ガード方向）に入れっぱなしにして相手の攻撃を待つ。これが，変身後のルガールと闘うときの基本スタイルだ。試合中はこの状態をキープして各攻撃に対応していく。

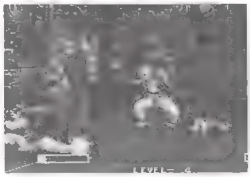
まず，烈風拳&カイザーウエーブの飛び道具ラッシュは，至近距離で撃たれたときをのぞき，すべて攻撃避けでかわす。ただし，このときもレバーはうしろへ入れておくのを忘れずに。そうすれば，不意打ちでゴッドプレスをだされても投げられずにすむぞ。

つぎに，スコーピオンデスロック。ルガールがこの技を仕掛けるケースは「前ダッシュの直後」「普通に歩いて近づいてから」のどちらかだ。前者はVSラッキーで使ったパターンで，後者はVSタクマでのパターンと同じ要領でルガールを投げ返せばOK。

▲ルガールの技はどれも一撃必殺の威力を持っている。つねにガードをかためておけ

▲ルガールが目の前にいるときは，攻撃避けを使うと投げがコワイのでガードすべし

◀この距離まで近づいたら前ダッシュを警戒する



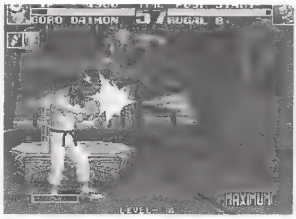
◀投げのかわりにしゃがみ弱キック連発でもいい

パワータメをはじめたら，すかさず強の突進技や飛び道具で攻撃しよう。ルガールは，パワーをタメはじめるとマキシマム状態になるまでは止めないから，その間はやりたい放題だ。

跳び込んできたら，そのあとのしゃがみ弱キック→ジェノサイドカッターまですべてガードする。ラルフなど，リーチが長い基本技を持つキャラなら降りぎわを攻撃してもいいだろう。

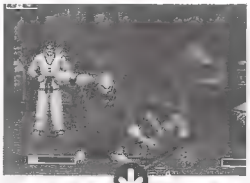
また，はなれたところで基本技を連発したあとにもジェノサイドカッターをだすので，前ダッシュなどで近づいてから同じように攻撃できるぞ。

▲パワータメをはじめると，しばらくスキができる。強の突進技などで攻撃しよう



▲ジャンプ攻撃からの連続技は満タンから7〜8割の体力をうばう。絶対に食らうな！

以上，これまでに説明した対処法を確実に実行して，こまめにパワーをタメてマキシマム状態を保てば，かならず勝てる。あとはキミの腕しだいだ。



◀投げたあとなど，少しでもスキができたら……

◀こまめにパワーをタメして攻撃力を上げておく

テリー・ボガード

まずは，基本パターンにしたがってルガールを画面端へ向かって投げる。

うまくできたら，写真の位置まで下がって待ち，ルガールが完全に起き上がったのを見てから強バーンナックルをだそう。すると，ジェノサイドカッターを食らわずに当てられるのだ。

あとは同じようにくり返せばOK。

◀まずはルガールを画面端へ向かって投げておこう

◀ルガールが起きたら，彼の肖像画の前から突っ込む

◀ジェノサイドカッターには紙一重で当たらないのだ

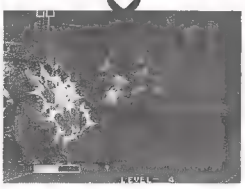
キング

超必殺技のイリュージョンダンスを使うこと以外は，テリーの「強バーンナックル・パターン」と同じ。

ちがうのは技をだすタイミングだ。テリーの場合は「完全に起き上がった直後」だが，キングの場合は「完全に起き上がる直前」がベストだ。早いとジェノサイドカッターを食らう。

◀ルガールがここまで起き上がったときに技をだそう

◀ジェノサイドカッターや烈風拳をだしてくるが……



◀キングが勝つ。あとは、同じように技をだすだけだ

不知火　舞

開始直後に弱ムササビの舞をだすと，ルガールはそれに反応してジェノサイドカッターをだすが，舞は手前に着地するので食らわずにすむ。すかさず弱・必殺忍蜂で降りぎわを攻撃しよう。

転ばせたら，ルガールが起き上がりはじめたときに再び弱ムササビの舞をだせば，同じようにハマってくれる。

◀スタートと同時に弱ムササビの舞をだすと……

◀ジェノサイドカッターをだすが当たらないので

◀着地と同時に弱・必殺忍蜂で降りぎわを攻撃しよう

そのほかの必勝パターン

CPU攻略の最後を飾るのは，特定のキャラがある一つのパターンだけでほとんど勝ち進めるという，いわゆる「全キャラ共通パターン」だ。シングル・モードのときはもちろん，チームバトルでも「3人抜きをしてルガールまで進みたい」場合に使えるようにしておくと便利だぞ。

ラッキー・グローバー

お互いが画面端にいるような間合いで弱デスバウンドを撃ち，すぐに弱ラッキービジョンで追いかける。相手はボールを攻撃避けでかわしているから，そのスキに投げる。スルーアタックを食らった場合も，すかさずしゃがみ強キックで攻撃すればOK。

ラッキービジョンをだすタイミングは「相手が攻撃避けをだしたのを見てから」がベストだ。

このパターンは，変身前のルガールを含む全キャラに有効だが，ラッキー，リョウはハマりにくく，大門はハマらない。この3人に対しては，各キャラのページの「基本パターン」を使って闘ったほうがいいだろう。

▲遠距離から弱デスバウンドを撃つ。相手を一度転ばせておいたほうがやりやすいぞ

▲相手がデスバウンドのボールを攻撃避けでかわしたのを見て，弱ラッキービジョン

▲ちょうど目の前で止まるので，攻撃避けで硬直しているスキに投げてしまうのだ

キム・カッファン

相手を画面端へ投げたあと，起き上がりに「めくるように」強・飛翔脚をだすと，かならず食らってくれるぞ。状況が限定されるものの，変身後のルガールでさえハメることができるので，ぜひ狙ってほしい。

▲まずは，相手を画面端へ向かって投げておく必要がある

▲うまくできたら，相手が起き上がるときにめくり飛翔脚

▲クリーンヒット！　なんとルガールもこれでハメられる

アンディ・ボガード

これも，相手を画面端へ追い込んでいるときだけ使えるパターンだ。この状況でしゃがみ弱パンチ→弱・斬影拳→しゃがみ弱パンチ……とくり返すと，完全な連続技となり，相手は絶対に脱出できないのだ。

じつは人間相手にも使えるが「ハメだ！」とおこられる可能性アリ。

▲相手を画面端へ追い込んでおいて，しゃがみ弱パンチ

▲それをキャンセルして弱・斬影拳。そのあとすぐに……

▲しゃがみ弱パンチ。食らった相手は絶対に脱出できない

ロバート・ガルシア

強・飛燕龍神脚を連発するだけ。ガードされてもかまわずだしつづけよう。本編中で紹介したキャラ以外では，テリー，ヘビィ・D！，ラッキー，ハイデルン，キングに効く。

◀スルーアタックを食らったらしゃがみ強キック

第四章

対戦

対戦攻略

どうやらオレたち強いらしい？

餓狼伝説チーム

●TERRY BOGARD ●ANDY BOGARD ●JOE HIGASHI

特徴 オレたち逆境スリー

全員が飛び道具を持っているので，跳ばせて落とす戦法も可能だし，かずかずの突進技を駆使して，相手に反撃をさせないように闘うこともできる。また，ほかのチームとはちがい，超必殺技は飛び道具を派手にしたものが多く，その場に大きな攻撃力を発生させるため，跳び込みを主体にして闘う相手には大きなプレッシャーを与えられる。このチームはピンチになってからが本当の闘いとなるのだ。

順番 アンディはどこに？

近〜遠距離ともに得意なアンディをどこに持ってくるかがポイント。ヒガシとテリーで少しでも相手を倒しておき，最後にアンディでケリをつけるか，先頭にもってきて一気に3人抜きを狙おう。

テリー・ボガード 接近戦で一気にキメる

◀クラックシュートとバーンナックルの性能差を把握すると強くなれるぞ

飛び道具と突進技を使って間合いを縮め，しゃがみ弱&強キックを中心にして，相手に反撃させないように闘うのがテリーの戦闘スタイルだ。もし相手のペースになったとしても，無敵時間のある必殺技で，すぐに逆転できるのも強み。また，近距離立ち強パンチにキャンセルをかけて必殺技をだすだけで，相手を気絶させることができる。相手のだした技のスキにたたき込めばアッという間に倒すことができるのだ。

アンディ・ボガード 斬影拳で押しまくる

◀アンディの闘いは、斬影拳にはじまり斬影拳に終わると言っても過言ではない

自分のペースさえ保てれば，遠距離から飛び道具を使い，跳ばせて落とす戦法をとることもできる。しかし，全キャラ中トップのスピードを誇る突進技「斬影拳」の真の力を発揮できるのは中間距離なのだ。つかずはなれずの距離にいると，相手は不安になってきて，遠距離攻撃やケンセイの攻撃をだしたくなる。そこで，相手のだした技のではじめやもどりを，スキのない斬影拳で崩していくのだ。タイミングを見きわめよう。

ジョー・ヒガシ 爆烈拳でケズりまくる

◀スライディングをガードされても、キャンセルで爆烈拳をだせば反撃されない

ほかの2人とはちがい突進技にスキがあるので，基本技→突進技といった接近戦での大あばれをすることができない。その代わりに，すべての基本技からキャンセルでつなぐことができる爆烈拳が，接近戦で威力を発揮する。飛び道具を使って相手を跳ばし，それをスライディングで落とすのが基本戦略ではあるが，相手によっては跳び込みから基本技のコンビネーションで固め，キャンセル爆烈拳でケズっていくこともできるのだ。

コンビネーション&連続技

得意の接近戦へもっていく方法と，接近戦で何をするか，そして超必殺技を誘い技に使った豪勢なコンビネーションの3点セット。

テリー・ボガード

コンビネーション	A	弱パワーウェイブ	→	強クラックシュート				中間距離で使用。遠距離なら2発目を強バーンナックルに変える。
	B	しゃがみ弱キック	→	しゃがみ強キック	→	パワーウェイブ	→	ジャンプ強キック	パワーウェイブをガードさせると，ジャンプにちょうどいい間合いになる。
	C	ジャンプ強キック	→	パワーゲイザー	→	強ライジングタックル			1発目は足先ギリギリで。超必殺技の硬直中を襲われたら無敵必殺技で反撃。

連続4段

攻撃値 172

▲強キックでもいい　▲1段目のキャンセルも可　▲強だとつながらない

近距離立ち強パンチ(2回ヒット)から弱バーンナックルor強クラックシュートor強パワーウェーブにつなぐだけでも，相手を気絶させることが可能だ。突進技などをガードしたあとのわずかなスキにたたき込もう。

アンディ・ボガード

コンビネーション	A	弱・飛翔拳	→	強・斬影拳				遠距離からでも一気に間合いをつめられる。飛翔拳がヒットすれば連続技に。
	B	弱・空破弾	→	しゃがみ強パンチ	→	強・飛翔拳	→	弱・斬影拳	空破弾がガードされたとき用。斬影拳をケンセイされたら飛翔拳に変える。
	C	弱・飛翔拳	→	弱・斬影拳	→	超裂破弾			遠距離で使うと斬影拳が当たらないので，相手の技を誘いやすい。

連続3段

攻撃値 142

▲強キックでもいい　▲打点が高ければ立ち攻撃　▲めくり時は昇龍弾になる

ジャンプ攻撃の打点が高いときは，立ち強パンチに変えないと連続技にならない。最後は空破弾以外の必殺技ならなんでもOK。画面端のみしゃがみ弱パンチ→弱・斬影拳→しゃがみ弱パンチ……が入る。

ジョー・ヒガシ

コンビネーション	A	弱ハリケーンアッパー	→	強スラッシュキック				遠距離から一気に間合いを縮めるときに使用。中間距離なら弱を使う。
	B	ジャンプ弱キック	→	しゃがみ弱キック×2	→	近距離立ち弱キック(2回ヒット)	→	強・爆烈拳	2回ヒット中に爆烈拳。ガードされたらフォローにタイガーキックをだす。
	C	ジャンプ強キック	→	スクリューアッパー	→	強タイガーキック			強キックは足先ギリギリで。超必殺技のスキを狙われたら必殺技で反撃。

連続4段

攻撃値 146

▲打点は低く，強キックも可　▲遠距離攻撃になっても可　▲フォローにタイガーキック

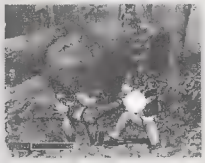
ダメージ優先のこの連続技は，食らった相手が気絶しないし，ダウンもしないのでフィニッシュ用として使う。ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→強ハリケーンアッパーなら気絶させることができる。

つかず，はなれずで闘っていくのだ

テリー・ボガード

近距離

一番リーチの長いしゃがみ強キックがキャンセル可能なので，そこからバーンナックルやクラックシュートにつないでいくのがセオリー。パワーウェイブにつなぐと，強制ガードにならずに跳ばれる場合があるので，使用回数は抑えめに。ガード後の反撃には近距離立ち強パンチを使って，気絶させてしまおう。

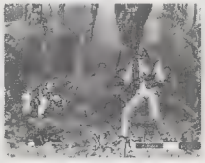


▲しゃがみ強キックはキャンセルがかけづらい

▲クラックシュートはしゃがみ攻撃をつぶせる

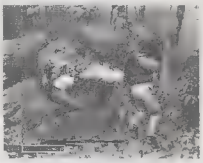
中間〜遠距離

パワーウェイブを撃った瞬間からタメはじめれば，相手の跳び込みにいちおうライジングタックルが間に合うから，跳ばせて落とす戦法が使える。が，近距離戦のほうが得意なので，飛び道具を突進技で追いかけて，間合いを縮めることを考えよう。中間距離ではしゃがみ攻撃をツブせるクラックシュートも有効技。



▲ライジングタックルを警戒させてのしゃがみ歩きも可

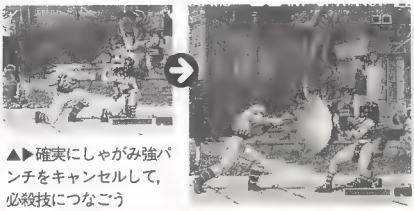
▼突進技どうしでもバーンナックルは当たり負けしない



アンディ・ボガード

近距離

斬影拳をメインに闘うのが基本。相手の強攻撃のもどりや，ちょっとしたスキにたたき込もう。弱攻撃を連発してケンセイしてくる相手には，目の前で飛翔拳をだしてやると効果的。跳び込みが成功したあとなど，自分のペースになっている間は，しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて必殺技で攻めるのが有効。



▲▶確実にしゃがみ強パンチをキャンセルして，必殺技につなごう

中間〜遠距離

飛翔拳を中心として戦略を組み立てていく。自分のペースであれば，跳び込んできた相手を昇龍弾で落とすこともできる。接近戦のほうが闘いやすいなら，弱・飛翔拳を強・斬影拳で追いかけていき，一気に間合いをつめるのもいい。跳び込むときはジャンプ力があるので間合いには注意しよう。

▲間合いをつめるときは弱・飛翔拳を撃っておいて……

▲斬影拳で追いかける。間合いにより強弱を使いわけろ

ジョー・ヒガシ

近距離

相手のスキをついてのしゃがみ強キック（スライディング）がメイン。ガードされたらキャンセルで爆烈拳をだして間合いを確保し，タイガーキックで反撃を阻止しよう。立ち強パンチで相手の技のでばじめをツブすのもいいし，ふっとばし攻撃にキャンセルをかけてハリケーンアッパーにつなぐのもいいだろう。

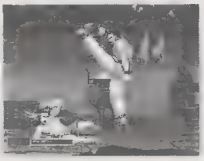
▲スライディングで足元を襲う

▲ガードされたらキャンセル爆烈拳

▲手だしてきたらタイガーキック

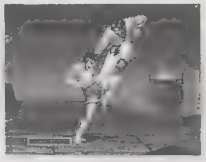
中間〜遠距離

ハリケーンアッパーでケンセイし，相手が跳んできたらスライディングで落とす。攻撃判定がかなり下を向いており，スライディングが通用しないような技での跳び込みには，タイガーキックを使っていこう。弱ハリケーンアッパーを強スラッシュキックで追いかけ，間合いを縮めて接近戦を仕掛けるのもテだ。



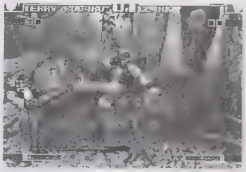
▲落とせる落とせないは実戦で試して研究しよう

▼スライディングで落ちないものはタイガーキックで



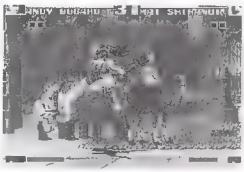
対空

ライジングタックルが一番使えるが，タメ系なのでジャンプを見たあとだと当然間に合わない。クラックシュートも空中の敵を落とせるのだが，かなり早めにださないと無理。基本技では遠距離立ち弱キックがそれらしいポーズをとるが，効果はイマイチ。



◀相手との距離を調整するのがむずかしい

空破弾と昇龍弾がいちおう対空技なのだが，攻撃判定がでるまでに少し時間がかかり信頼できない。基本技では遠距離立ち強キックが一番いい。落とせない攻撃は斬影拳で下をくぐるというテもある。超必殺技が使える状態なら，その無敵時間を利用しよう。



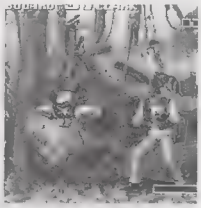
◀遠距離立ち強キックは間合いが大事

スライディングかタイガーキックが信頼できる。空対空には垂直ジャンプ弱キック。攻撃判定が下に向いていて，着地するまで技がでつづけてくれるので，突進技を止めることもできて重宝するぞ。

◀跳び込みの攻撃＆突進技を止めることのできる垂直ジャンプ弱キックは，闘いの中にときおり混ぜると効果的

起き上がりの攻防

相手の起き上がりにはパワーウェイブを重ねておくのがもっとも安全でいいが，無敵必殺技を持たない相手には積極的に跳び込んで連続技を狙っていこう。自分の起き上がりにはライジングタックルで反撃だ。



◀起き上がりにいつもライジングタックルをだしていると，相手が何もしなかったときに一人で踊ることになる

相手の起き上がりには弱・飛翔拳を重ねるのが基本。その後，相手がガードしようが構わず斬影拳で近寄ろう。自分の起き上がりはガード。超必殺技が使える状態なら，転倒した直後からタメれば，起き上がりに間に合う。

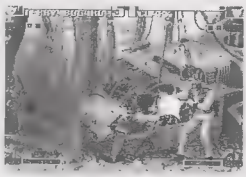
◀超裂破弾は真下タメなので，起き上がりと同時にださないと，相手の攻撃をモロに食らうことになる

相手の起き上がりにはふっとばし攻撃を重ねて，キャンセルでハリケーンアッパーをだすか，得意の遠距離までさがるかしよう。自分の起き上がりには，無敵時間のあるタイガーキックを使うのがベスト。

▲相手の起き上がりに近寄り，無敵必殺技をださせておいて，そのスキに攻撃を仕掛けるのも一興

「餓狼SP」とのちがい

パワーゲイザーの攻撃判定がでるまでの時間や，ライジングタックルのタメ時間が短くなり，必殺技が全体的に使いやすくなった。しかし，しゃがみ強パンチが弱パンチから連続技にならず，キャンセルもかからなくなったため，使えなくなったのがイタイ。



◀前作同様に使うとしゃがみ強パンチに違和感が

飛翔拳の射出が速くなったのはいいが，昇龍弾と空破弾の無敵時間がなくなったのがツライ。また，基本技の攻撃範囲が短くなり，コンビネーションが作りづらいのも難点。救いは，超裂破弾のタメが短くなって無敵時間がつき，一発逆転が可能になったことだ。

◀昇龍弾はこの高さではじめて対空の効果がでる

爆烈拳が，ボタン連打をやめると途中で止まるようになってスキがなくなり，すべての基本技からキャンセルでだせるようになった（とくに強の爆烈拳がだしやすくなっている）。スライディングはすべる距離が短くなったので，対空に使うときは注意が必要。

◀一発ヒットすると最後まで当たるようになった

この一戦はこう戦え!!

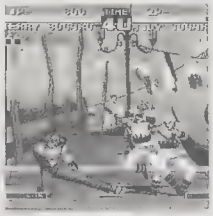
チーム別対戦よりぬき攻略

アンディ・ボガード VSテリー・ボガード

一瞬のスキを見逃すな

強パワーウェイブで斬影拳と空破弾をケンセイできるが，ジャンプ攻撃をされると落とす方法がない。できるだけしゃがみ強キックの間合いで闘いたいので，中間距離では弱バーンナックルを使って近寄ろう。空破弾をガードしたあとは立ち強パンチからの気絶連続技が入る。

▲飛翔拳を撃ってきたときが攻撃のチャンス。硬直中に連続技を狙っていこう

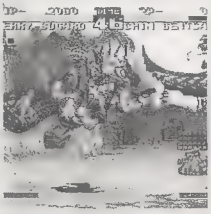


▲斬影拳をしゃがみ弱キックでケンセイし，空破弾にはライジングタックルというテも

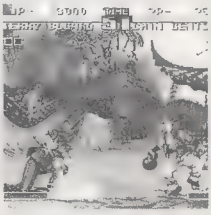
チン・ゲンサイ VSテリー・ボガード

超必殺技が決め手

パワーウェイブでケンセイして，応戦してきたら跳び込むようにしよう。相手に跳び込まれたらガード。ただし，チンの跳び込みは滞空時間が長いので，超必殺技が使用可能ならばキメやすくていいぞ。突進技はしゃがまれていると当たらないので，ひかえるようにしよう。



▲チンのジャンプは高度が高いのでクラックシュートが対空技になる



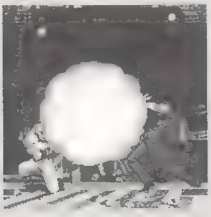
▲回転的空突拳や鬼酔酒をパワーウェイブでケンセイして，瓢箪撃を誘って跳び込め

二階堂紅丸 VSアンディ・ボガード

対空には昇龍弾を

相手は接近する手段として跳び込みを多く利用するが，ジャンプ力が高いので昇龍弾で簡単に落とすことができる。地上戦では自分のペースであれば，飛翔拳を撃ち跳び込みを誘う。相手のペースならケンセイの雷鞭拳などの硬直中に強・斬影拳を当て，ペースを取りもどそう。

▲昇龍弾が対空としての威力を発揮するのは，この対戦ぐらいなもの

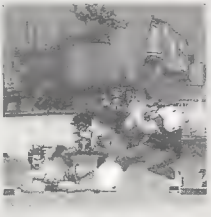


▲雷光拳はガードできれば反撃可能。見逃さずに確実にダメージを与えていこう

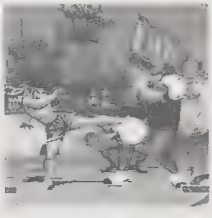
ブライアン・バトラー VSジョー・ヒガシ

スライディングが強い

ブライアンのジャンプ攻撃のすべてと，ブライアントルネード，スクリューボディプレスは，スライディングで落とすことができる。ハリケーンアッパーや垂直ジャンプ弱キックでケンセイしつつ，跳んできたら確実に落とす，をくり返そう。



▲スライディングをガードされた場合，必ずキャンセルで爆烈拳をだすように

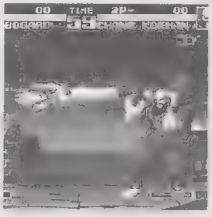


▲自分から攻めていく場合は，リーチ負けしないようにふっとばし攻撃を使おう

チャン・コーハン VSアンディ・ボガード

技のもどりを襲う

相手の得意な跳び込みに対しては，空破弾でのケンセイがかなり有効。しかし，相手が強攻撃（鉄球部分）の無敵部分を利用してきた場合，飛翔拳や斬影拳が使えない。しゃがんでいれば当たらないのだが，こちらのリーチの短い基本技では対応できなくなってしまう。空振りなどのスキにタイミングよく斬影拳を当てていこう。



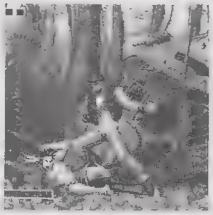
▲地上でガードされてもかまわないので，弱・空破弾でチャンの跳び込みをケンセイしていこう

▲チャンの遠距離立ち強パンチをしゃがんで避けたら，すぐに斬影拳で突っ込んでいき迎撃するのだ

クラーク VSジョー・ヒガシ

跳び込みを確実に落とす

クラークの跳び込みはスライディングで落としやすいので，ハリケーンアッパーでケンセイし，ジャンプ攻撃を誘って迎撃していこう。近距離戦になると，クラークはリーチの長い攻撃を使ってくるときがある。その場合は，タイミングを見計らってスライディングで足元を襲うか，跳び込みからの連続技を狙っていこう。



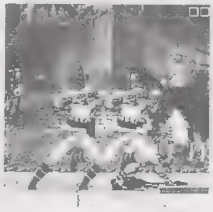
▲ガトリングアタックは足元に食らい判定を持たないためスライディングが効かない。ガード後に反撃するのだ

▲スライディングの攻撃範囲を覚えておかないと，空振りしてしまって反撃を食らうことになる。これにも注意

不知火　舞 VSアンディ・ボガード

斬影拳を連発しよう

舞のほとんどの必殺技には，攻撃判定がでるまでにスキがある。そこをついて斬影拳で押しまくろう。ただし，斬影拳を止めるしゃがみ強キックの間合いの中には入らないようにし，見切って空振ったところに弱・斬影拳を狙う。相手はジャンプ攻撃が得意なので，つねに移動して跳び込み先を固定させなければ，こちらの思うツボだ。



▲斬影拳を攻撃避けでかわしはじめたら，アセって攻撃を連打せずに，冷静に投げ技で対処していこう

▲舞のジャンプ攻撃は食らうと大ダメージを受ける。飛翔拳を遠距離で連発するのはやめたほうがいい

タクマ・サカザキ VSジョー・ヒガシ

飛燕疾風脚はコワくない

ハリケーンアッパーで飛燕疾風脚をケンセイし，跳び込みをスライディングで落としていく。ただし，飛び道具の撃ちすぎは相手に反撃のチャンスを与えてしまう。ジャンプ攻撃を落とせる垂直ジャンプ弱キックをときおり混ぜるのもいい。攻めるときは，相手の対空技であるしゃがみ強パンチをツブせるジャンプ強キックでいけ！

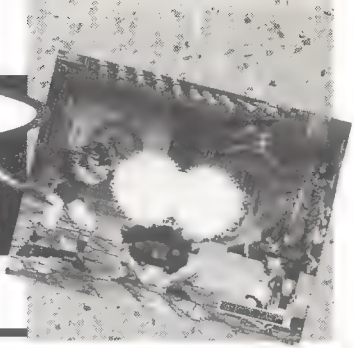
▲空中戦で強いと言われているタクマのジャンプ弱パンチも，スライディングを使えば簡単に落とすことができる

▲虎煌拳はスライディングで抜けられる。接近戦ならば，キャンセル虎煌拳のモーション中に攻撃が可能

対戦攻略

サイコパワーを心に秘めて

サイコソルジャーチーム



●ATHENA ASAMIYA ●SIE KENSOU ●CHIN GENTSAI

特徴 短所×工夫＝長所？

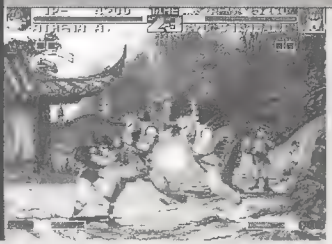
この大会中，もっとも平均身長が低く，平均年齢が高いチームだけあって（？），基本技のリーチと威力は全体的に低め。必殺技に関しても，ほとんどが前後に大きなスキを持っているため，技の使いどころをまちがえると，簡単に反撃されてしまう。したがって，フェイントのアテナ，対応のケンスウ，先読みのチンといった，キャラの性能を活かす戦法を考案，実行しなければならないのだ。

順番 戦術よりも……

このチームは，プレイヤーによって主軸キャラがまちまちだが，1番手は体力が赤くなる機会が多いため，超必殺技の強いケンスウを選ぶのが妥当だ。アテナを1番手にして，変身ポーズを観賞するのもいとをかし。

麻宮アテナ

短所を知り，長所を活かせ



◀はっきり言って，サイコボールは弱い。ちゃんとした利用法を考案しないとダメだ

リーチが短い，対空技が少ない，必殺技のスキが大きいなど，欠点が多いキャラだ。そのため，技ごとの長所と短所を把握することがポイントとなる。たとえば，サイコボールは発射前のスキが大きいかわりに，発射後のスキが小さいことを利用する。つまり，サイコボールを追いかけながら相手に近づくといった奇策が必要となるのだ。軽いフットワークとスピードのある基本技を組み合わせ，相手をカクランしよう。

シイ・ケンスウ

単純な作業だけでは勝てない

◀超球弾は対空技にもなるので，相手が先読みで跳びこんできても無傷ですむケースが多い

飛び道具による硬直時間はアテナと同じだが，発射前のスキはアテナより小さく，発射後のスキはアテナより大きい。したがって，中間距離からのケンセイや龍顎砕を組み合わせた，跳ばせて落とす連係など，アテナとちがった戦法が可能となる。基本技では，リーチが長い＆キャンセル可能のしゃがみ強キックが主体になるが，全体のモーションが大きいので，立ち弱パンチやしゃがみ弱キックなどを併用したほうがいいだろう。

チン・ゲンサイ

プレッシャーを与えつづけろ

◀ジャンプ強パンチは2回連続で攻撃するため，食らいorガード投げ防止と連続技に使える

移動が遅いため，自分から攻めると簡単に反撃されてしまう。相手の攻撃を誘っては迎撃したほうが安全だ。相手が前進するなら瓢箪撃，跳んでくるなら鬼酔酒でツブしていこう。ただし，どちらの攻撃もスキが大きいので，使いどころを読む必要がある。ジャンプ攻撃からの連続技が強力なことを活用して，「動いたら負け」というプレッシャーを与えることも可能だ。これを利用してケズリまくるのもテだろう。

コンビネーション&連続技

全員，攻撃範囲（投げ技含む）がせまいため，攻めこまれたときは守りに徹するしかない。そのかわり，攻撃時は遠慮なく攻められるぞ。

麻宮アテナ

コンビネーション

A	弱サイコボール アタック	→	（前ダッシュ）	→	投げ技
B	しゃがみ弱キック	→	前ダッシュ↓＋強キック		
C	しゃがみ弱キック	→	（少し前進）	→	しゃがみ弱キック

飛び道具への対処に攻撃避けを多用する相手に有効。足払いを混ぜてもいい。

足払いでしゃがみガードを誘発し，しゃがみガード不可の攻撃を仕掛ける。

投げると見せかけて足払い。遠距離立ち強パンチでも同じ連係が可能だ。

連続6段

攻撃値 118

▲弱だと投げ返されやすい

▲ひたすらボタン連打せよ

▲最大5回ヒットするのだ

はっきり言って，手軽で実用的なのはコレだけ。相手を転ばせるのならば，ジャンプ強キック→立ち弱パンチ→超必殺技か，深めのジャンプ強キック→しゃがみ強キックorふっとばし攻撃で代用しよう。

シイ・ゲンスウ

コンビネーション

A	しゃがみ 弱パンチ×1～3	→	しゃがみ強キック	→	弱・超球弾
B	遠距離立ち強キック	→	ふっとばし攻撃		
C	弱・超球弾	→	弱・龍連牙（空振り）	→	投げ技

しゃがみ強キックは足先が当たる間合いで使おう。跳ばれたら龍顎砕で迎撃。

ふっとばし攻撃は使用時に食らい判定が後方に引くので回避&反撃ができる。

龍連牙は前ダッシュより速く相手に近づける。超球弾をガードされたらBへ。

連続5段

攻撃値 193

▲この間合いで当てよう

▲レバーを←に入れて攻撃

▲↙↓↘→＋ボタンを入力

ジャンプ攻撃は相手の目前に着地するように。近距離立ち強キックはヘタな弱攻撃よりも攻撃の出現が速く，地上戦でも使える。龍連牙は龍顎砕や神龍天舞脚でも代用できるが，相手が限定されるのが難点だ。

チン・ゲンサイ

コンビネーション

A	しゃがみ 弱パンチ×1～4	→	遠距離 立ち強パンチ	→	鬼酔酒	
B	遠距離立ち弱パンチ	→	弱・飄箪撃			
C	Cボタン投げ（つかみ）	→	ジャンプ 強パンチ	→	近距離 立ち強パンチ	→ 弱・飄箪撃

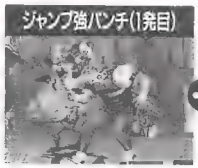
立ち強パンチ後に相手が跳ぶのを期待して使用。状況により最後を飄箪撃に。

スキは大きいが，弱パンチが少々めりこむ距離から仕掛けると返されにくい。

つかみ中にレバーを↗に入れておけば強パンチが低く当たり連続技が狙える。

連続4段

攻撃値 109



▲たとえガードされても

▲これが当たることがある

▲ボタンは目押しでもいい

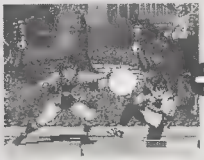
ジャンプ攻撃が2回当たり，さらに立ち弱パンチにつながる打点にするのが少々むずかしい。気絶している相手にはジャンプ強パンチをめくりで入れる。気軽に使うなら，ジャンプ強キックで跳び込もう。

基本戦略　不得意な間合いで，どう動くかがポイントだ

麻宮アテナ

近距離

しゃがみ弱キックを主軸に，基本技をメインに攻める。相手の目の前から前方ジャンプし，相手の頭上を越えた地点でフェニックスアローを使うと，めくり＝奇襲になる。しゃがみ弱キックをガードさせ，相手のジャンプを封じてから使おう。基本技→サイコボールはスキが大きいが，多用しなければ反撃されにくい。



▲遠距離立ち強パンチを多用し，間合いをおぼえさせて

▲遠距離立ち強キックで，予想外の間合いから攻撃する

中間〜遠距離

遠距離での攻め手はサイコボールのみ。連発を避け，撃った弾を追いかけて近づこう。跳び込むときはジャンプ弱キックがオススメ。攻撃がでつづけるため空中戦で負けにくく，めくりも可能だからだ(めくりを狙うだけなら↓＋強キックや強キックのほうがラク)。足先を当てるようにすれば，投げ返しも怖くないぞ。

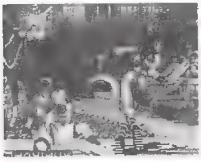
また，サイコリフレクターによるケンセイも有効。前後にスキはあるが，長めの基本技や突進技(飛燕疾風脚，バーンナックル，龍虎乱舞など)を簡単にツブせるのだ。

▲リフレクターを使うと食らい判定がこれだけ後方に動く

シイ・ケンスウ

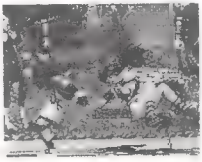
近距離

得意とするのは「跳んできた相手を龍顎砕で落とせる」間合いなので，接近戦はオススメできない。しゃがみ弱パンチ連打や，キャンセル超球弾で間合いを広げよう。地上戦における龍顎砕は，ガード＆空振り時のスキが大きく，当たっても相手が倒れないことがあるので，突進技以外には使わないこと。



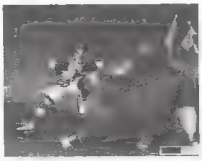
▲このような接近戦では，守りに徹したほうが安全だ

▼状況によっては立ち強キック→龍連牙の連続技を狙おう



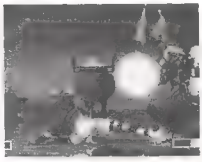
中間〜遠距離

遠距離を保ち，超球弾でケンセイして，相手が跳び込んできたら龍顎砕を使って攻撃するのが基本。ただし，突進技や飛び道具を持つ相手には，ペースを崩されやすい。飛び道具にはジャンプ強キック＆弱パンチによる跳び込み，突進技には立ち弱パンチで応戦，スキを見つけては超球弾で攻めつづけよう。



▲高難度だが，相手の技の空振りに龍連牙を狙う価値アリ

▼こちらから攻めるときは弱・超球弾をタテにしよう

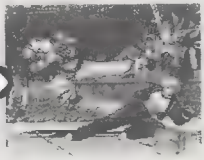


チン・ゲンサイ

近距離

弱パンチ連打が強力だが，大半はガードされるので，一瞬歩く，攻撃を一瞬止める，弱キックを混ぜるなどして反撃を誘い，ふたたび弱パンチでツブそう。強攻撃→弱・瓢箪撃の強制ガードで安全にケズってもいい。基本技が遠距離タイプになる間合いでは，しゃがみ強キックや立ち弱パンチから瓢箪撃につなげよう。

▲本文の方法で反撃させるスキを一瞬だけつくってみよう



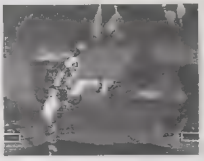
▲相手の攻撃を立ち強キックや立ち強パンチでツブす

中間〜遠距離

遠距離では瓢箪撃が使えるが，跳び込みからの反撃がコワイので，それ中心の闘いは避ける。どちらかと言えば，立ち強パンチやしゃがみ強キック，キャンセル瓢箪撃が有効な中間距離をキープしよう。飛び道具がない相手には，弱・鬼酔酒によるケンセイで跳び込みを封じておくといい。

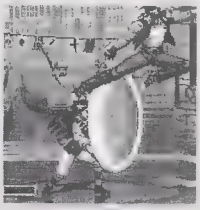
▲突進技には立ちorしゃがみ弱パンチの連打でケンセイ

▼立ち弱キックは基本技を一方的にツブすことが可能だ



対空

意外にもサイコリフレクターが使える。ただし，横へのリーチが長い攻撃にモロく，攻撃判定がすぐには出現しないので注意。空対空にはジャンプ弱キックがいい。しゃがみ強キック，立ち弱キックも，とりあえず使える。



◀こんな攻撃もサイコリフレクターで落とせる。でも，ジャンプ弱キックで空中戦を挑むほうが確実だったりする

やはり龍顎砕。引きつけすぎると相手が着地してしまうので，跳び込みを確認した瞬間にだすべし。神龍天舞脚を使うときも同様。遠い間合いから跳んできたら，超球弾か遠距離立ち強キックを当てよう。悪くても相打ちだ。

▲龍顎砕は引きつけるとこうなる。注意

▼しゃがみ強キックでも有効だ

鬼酔酒は，相手が跳んでから使うと間に合わないのが難点だ。負ける可能性はあるが，しゃがみ強パンチか近距離立ち弱パンチなら見てからだしても十分間に合う。タイミングが重視されるが，ふっとばし攻撃も有効だ。

◀ふっとばし攻撃は少し引きつけて使う。相打ちでもダメージは相手が上。遠距離なら弱・回転的空突拳も使える

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら，弱サイコボールを重ねるのがセオリー。その後，接近するかパワーをタメよう。逆に，こちらが転ばされたときはガードに徹する。しゃがみ弱キックで反撃or後方ジャンプができるスキを待つのだ。

▲近距離なら，ここで↓↘→と入力して

▲めくり&奇襲攻撃を狙うのもテだ

相手を転ばせたときの対処はアテナと同じでいい。こちらの起き上がりに対する攻撃には，龍顎砕で反撃する。ただし相手が地上にいると，ガードや攻撃避けでかわされて，硬直中に反撃される場合があることを覚えておこう。

▲龍顎砕に頼りすぎるのはやめよう

▼弱攻撃→しゃがみ強キックで追い払う

相手に無敵技がなければ，起き上がりにジャンプ強パンチを重ねよう。転ばされたときはガードに徹し，スキを見て弱パンチ連打で押し返す。チンの投げは範囲が狭いので，起き上がり投げによる反撃は期待できない。

▲無敵技を持つ相手には瓢箪撃を重ねる

▼投げ技の間合いはこの程度。悲しい

超必殺技の使いかた

有効なのは，投げた直後に使ってダメージを増やすこと。また投げられ判定がないのを活かして，相手を端に追いつめ弱フェニックスアローや転ばし技から密着して使えば，最高10回ケズれる。が，KOさせられないと反撃必至。

◀投げた直後に超必殺技を使うと，超必殺技のヒット時と同じダメージを与えられる。相手の体力を半分以上奪うぞ

強・龍顎砕と同等の無敵時間があるので，対空&カウンターに使えるが，コマンドが単純なワリに，入力ミスをしやすいのが難点。ガード後の反撃も恐いが，近距離から使えば相手の裏にまわり，めくり攻撃になることがある。

◀龍顎砕で対処できることは神龍天舞脚でも対処できる。写真のように飛び道具をスリ抜けて攻撃することも可能だ

真上にも攻撃判定がでるので，めくりジャンプも迎撃できるが，対空技として使うには使用前後のスキが大きい。相手の気絶時やケズリ（炎の先端を当てる），Dボタン投げ→超必殺技（ダメージ増加）を使うのが妥当だ。

▲ラルフの超必殺技のガード直後なら

▲炎が当たる。少しでも遅れたらアウト

この一戦はこう戦え!!

チーム別対戦よりぬき攻略

テリー・ボガード VS 麻宮アテナ

とにかく地上戦

しゃがみ強キックやサイコリフレクターを突進技へのケンセイにして，間合いをつめていく。パワーウェイブは攻撃避けで対処すべし。接近戦では，ライジングタックルによる反撃がコワイので，相手がしゃがんだらタメが成立する前に，前ダッシュ↓＋強キックを当てよう。

▲接近戦でのパワーウェイブ＆ゲイザーはしゃがみ弱パンチ連打で抑えることもできる

▲相手の跳び込みは素直にガードしたほうが無難。ヘタな対空技は連続技のエジキだ

シイ・ケンスウ VS 麻宮アテナ

しゃがみ強キックを封じよう

接近戦ならこちらが有利。しゃがみ弱キックを中心とした連係で攻めよう。しゃがみ強キックを多用する相手には，ふっとばし攻撃によるケンセイが有効。相打ちの可能性もあるが，先手は確保できる。超球弾はサイコリフレクターで跳ね返し，弾をタテにして近づこう。

▲超球弾は発射するのが遅いので，サイコリフレクターによる跳ね返しが狙いやすい

▲跳び込むときは飛び道具をタテにしよう。龍顎砕では飛び道具を抜けられないからだ

二階堂紅丸 VS 麻宮アテナ

接近戦は不利なので……

中間距離で居合い蹴りや雷靭拳の空振りを誘い，前進→遠距離立ち強パンチで反撃しよう。しゃがみ弱キック＆強キックでケンセイしてくる相手には，前ダッシュ↓＋強キックを使うといい。この攻撃は真空片手駒をツブすこともできるぞ（たまに負けるが）。

▲相手の跳び込み＆連係はガードに徹する。パワーゲージをタメると思いガマンしよう

▲前ダッシュ↓＋強キックで足払いを抜けて攻撃。必殺技のガード直後に使うのが有効

ラッキー・グローバー VS 麻宮アテナ

攻撃の空振りは避けたい

サイコリフレクターは相手の立ち強キックをツブせるが，多用すると前後のスキに反撃されたり，ラッキービジョン→投げを食らいやすい。サイコボールも同様なので，地上戦では基本技を中心に攻めよう。めくりフェニックスアローなどで跳び込むのもいい。

▲できるかぎり近距離でデスバウンドを跳ね返し，相手をイカクしたいのだが……

▲中間距離での立ち強キックはデスバウンドで回避＆反撃されてしまう。使用厳禁だ

キム・カッファン VS 麻宮アテナ

やはりライバルは飛翔脚

飛燕斬がある以上，地上戦がメイン。基本技を中心に，攻撃避けを多用しつつ攻めよう。飛翔脚は，ジャンプ弱キックでツブせるが，高い打点でガード→少し前進→遠距離立ち強キックでも反撃できる。ガード直後の強サイコボールも有効だ。サイコリフレクターや立ち弱キックでは，確実には反撃できないので注意。

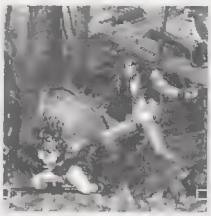
▲飛翔脚を食らわないためにも，サイコボールやしゃがみ弱キックの使用をひかえ，立ち強パンチを主体に攻めよう

▲半月斬は立ち弱キックや立ち強パンチでツブしたり，ガード直後の遠距離立ち強キックで反撃できる。大歓迎だ

ラルフ VS 麻宮アテナ

跳び込まれても冷静に

地上戦はリーチ差があるので不利だが，攻撃（おもに立ち強パンチ）が届く間合いに入れば，五分の闘いに持ち込める。また，相手の跳び込みに反撃手段はないが，こちらの跳び込みも返されにくいので，ガンガン攻めていける。なお，バルカンパンチはしゃがみ強パンチで，超必殺技はサイコリフレクターで返せるぞ。



▲しゃがんでいるかぎり，ガトリングアタックは当たらない。攻撃が終わるのを確認してから立ち上がって投げよう

▲相手を追いつめたら，ふっとばしor強攻撃→サイコボールの連係が強い。投げ技か足払いかの2択攻撃も混ぜよう

キング VS 麻宮アテナ

最後まで前進あるのみ

地上戦では，遠距離（近距離は不可）立ち弱パンチ＆強パンチの先端を当てていくのが望ましい。しゃがみ弱キックはスライディングに対して有効だが，トルネードキックでツブされるため連打は避ける。サイコリフレクターも基本技で反撃されやすいため，ひかえめに。イリュージョンダンスは垂直ジャンプ弱キックで反撃しよう。

▲相手が超必殺技を使えない状態なら，ガンガン跳び込んでいける。ジャンプ弱キックなら悪くても相打ちで済むぞ

▲画面端に追いつめられたら負けも同然。スキを見て，しゃがみ弱キック→立ち強キックをガードさせて押し返そう

リョウ・サカザキ VS 麻宮アテナ

虎咆を恐れずに跳び込もう

遠距離で弱サイコボールを撃ち，直後に前方ジャンプ弱キックを使えば，虎咆や空中虎煌拳による反撃を封じることができる。接近戦では，しゃがみ弱キックを多用しよう。足先を当てるようにすれば，虎咆でもツブされないぞ。弱・飛燕疾風脚による連係は，ガード後のふっとばし攻撃（相打ち）で間合いをはなしたい。

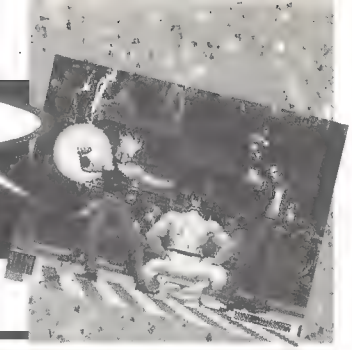
▲相手を跳び越えた直後の弱フェニックスアローが使える。虎咆＆ガードのレバー入力方向を錯乱させられるからだ

▲龍虎乱舞を見てからツブしたかったら，強サイコリフレクター。ガード後の投げ技→超必殺技も狙ってみたい

対戦攻略

3人抜きも夢じゃない

日本代表チーム



●KYO KUSANAGI ●BENIMARU NIKAIDOH ●GORO DAIMON

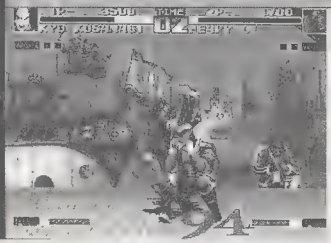
特徴 基本戦略は三者三様

「跳ばせて落とす」京，「連続技で勝負をかける」紅丸，「コマンド投げと相打ちOK」の大門と，3人とも異なるファイティング・スタイルを持っているために，どんなチームを相手にしても互角以上に試合を運ぶことができるだろう。反面，各キャラクターを使いこなすには，それなりの技術が必要になってくる。このチームで勝ち進むには，プレイヤーに総合的な格闘センスが要求されるのだ。

順番 一点豪華主義で挑め

基本的にはどんな順番でも，十分に闘うことができる。各キャラクターそれぞれが，相手チーム3人抜きをできる能力を備えているからだ。極端な話，どれか1キャラに長けていれば心配することはない。

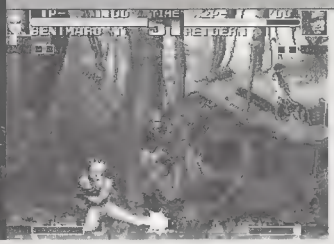
草薙京 小技の駆け引きがアツいぞ



◀2択攻撃である立ち→＋強キックを使えば，相手のガードを上下に振ることができるぞ

飛び道具と無敵時間のある必殺技を備えているだけに，相手を跳ばせて落とすのが基本戦略。また，通常技の多くはキャンセルが可能なので，各必殺技の特性を理解して攻撃を組み立てていけば，反撃されることなく相手を追いつめることができる。一度技が当たると，コンビネーションがそのまま連続技となっているため，ゴッソリ相手の体力を奪っていけるのだ。プレイヤーの腕しだいで最強になりうるキャラクターと言えよう。

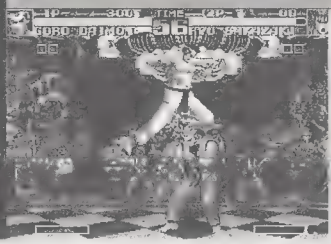
二階堂紅丸 心を鬼にして連打



◀しゃがみ弱キックが入れば紅丸様の天下，心がとがめても体力泥棒になってしまえ

格闘スタイルがシューティングというだけあって，飛び道具や無敵時間のある必殺技はいっさいない。与えられた必殺技を活用するには，接近戦における基本技・必殺技のコンビネーションを上手に組み立てていくことがカギとなる。ただし，相手に接近する手段に乏しいため，コンビネーションにもっていくためには跳び込みだけでなく，相手のジャンプをくぐって接近するなど，バリエーションをもたせる必要があるだろう。

大門五郎 大味に見えるが先読みが重要



◀攻めのバリエーションが少ない大門にとって，跳び込み→必殺技は基本なのだ

必殺技が特殊であるため，近距離戦以外に攻めるチャンスは少ないが，基本技を相打ちにしても当たり負けることはないので，体力を多く奪うためパワーゲージをつねにマキシマムにしておきたい。ダメージ量が増加するだけでなく，近距離戦における必殺技投げコンビネーションに超必殺技を加えることもできて，一挙両得だ。一度接近することができれば，弱攻撃で徹底的に固めて必殺技投げまでもっていく，ぐらいの気負いはほしい。

コンビネーション&連続技

ここに載せた京のコンビネーションはほんの一例。プレイヤーの腕しだいで，いくらでもバリエーションが広がっていくはずだ。

草薙京

コンビネーション

A	ジャンプ強キック（ジャンプ↓+強パンチ）	→	しゃがみ弱キック ×4〜5	→	立ち→+強キック
B	立ち強パンチ（しゃがみ強キック）	→	弱・闇払い	→	立ち→ +強キック
C	立ち→+強キック	→	弱・鬼焼き		

- A：しゃがみ弱キックをやめて2択に移行するタイミングがポイント。
- B：弱・闇払いで固めておくことにより，立ち→+強キックが入りやすくなる。
- C：しゃがみ弱キックを警戒させての奇襲。読まれても弱・鬼焼きでカウンター。

連続3段

攻撃値 153

▲強パンチでもよし　▲すばやくキャンセルする　▲膾車でもよい。気絶確定

気絶させることができる，跳び込みからの基本的な3段。最後の弱・鬼焼きは必殺技ならば何でも代用できるし，キャンセルに失敗しても，立ち強パンチで間合いが広がるから反撃を受ける恐れがなくて安心。

二階堂紅丸

コンビネーション

A	ジャンプ弱キック	→	しゃがみ弱キック×5〜6	→ 弱・居合い蹴り →	弱・雷靭拳
B				弱・雷靭拳	
C	弱・居合い蹴り	→	弱・雷靭拳		

- A：最後の弱・雷靭拳は，反撃をツブす目的でだす技だ。
- B：しゃがみ弱キックの目押しを失敗した場合や最後まで入れた場合はコレ。
- C：中間距離でのケンセイ弱・居合い蹴りから反撃対策に弱・雷靭拳を使った例。

連続3段

攻撃値 151

▲打点は低めに　▲キャンセルは早め　▲もちろん雷光拳でも可

雷光拳にした場合はものすごいダメージになるが，そうそう狙うチャンスはないだろう。この基本3段だけでかなりのダメージを与えることができるので，覚えておいてソンはない。最後は居合い蹴りでも可。

大門五郎

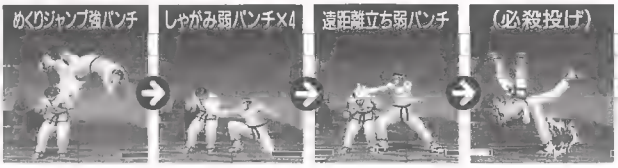
コンビネーション

A	しゃがみ弱パンチ×4〜6	→	必殺投げ	
B			立ち強パンチ（ふっとばし攻撃）	
C	攻撃避け	→	必殺投げ	

- A：しゃがみ弱パンチが入ったら，キャンセルしやすい近距離立ち強パンチへ。
- B：しゃがんでいる相手の反撃をツブす。このまま投げてもOK。
- C：攻撃避けから復帰するタイミングとコマンドの長さを把握しておこう。

連続7段

攻撃値 154 +α



▲上から乗せるカンジ　▲目押しで4発　▲ここで普通は気絶　▲気絶直後なら投げ

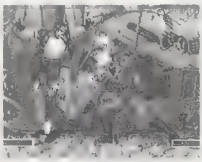
しゃがみ（立ち）弱パンチからいつでも必殺投げに移行できるが，最後の立ち弱パンチまで入れて気絶させたほうがお得。気絶中にこの連続技を行なった場合は，最後をキャンセルして必殺投げまでもっていける。

それぞれのペースを保つことが大事

草薙京

近距離

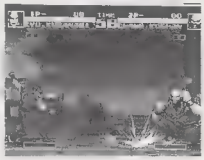
ジャンプ強キックからの連係を主体に攻めていく。接近戦でカギを握るのは，しゃがみガード不可の立ち→＋強キックと，立ちガード不可の近距離立ち弱キックなので，上下に相手のガードを振ることを考えよう。また，コンビネーション終了時などに弱・鬼焼きをだしておけば，相手にカウンターを与えることができるし，鬼焼きがハズれてもまず反撃を受けることはない。余裕があれば，不意の前方ジャンプ弱キックでウラにまわり，再びコンビネーションに持ち込む戦法も有効。



▲結局は立ち→＋強キックと鬼焼きに帰着する

中間〜遠距離

間合いが開けば闇払いの出番だ。硬直はそれほど長くなく，攻撃判定が出現するまでの速度も早い。避けにくいように強弱をつけて攻めていこう。相手がジャンプで避けたら強・龍車，跳び込んでくれば対空技で対抗。ペースがつかめれば，闇払いを前方ダッシュで追いかけて，得意の近距離戦に持ち込もう。



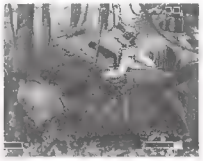
▲くらえ！　闇払いで相手を心理的に追いつめる

▲遠間で少しでも跳んだのを見たら龍車で落とすのだ

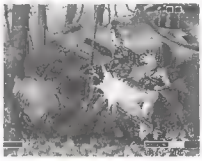
二階堂紅丸

近距離

異常といえるほどのスピードでくりだされるしゃがみ弱キックが1発でも入れば，そのまましゃがみ弱キック連打→居合い蹴りのみで相手の体力を3分の1ほど持っていくことができる。まずはジャンプ弱キックなどで跳び込み，そのまましゃがみ弱キック→居合い蹴りとつないでいこう。



▲とにかく接近戦ではしゃがみ弱キックを狙っていく



▼相手が離れたらキャンセル居合い蹴り。センキュー

中間〜遠距離

遠距離では闘えないので，ジャンプ強or弱キックとジャンプ↓＋強キックを使いわけて，相手の対空攻撃のタイミングをはずしながら跳び込んで接近する。跳び込む以外にも，相手の行動を見越して，真空片手駒や雷靱拳を先だしするという方法もある。雷靱拳・真空片手駒の有効間合いは確実につかんでおこう。

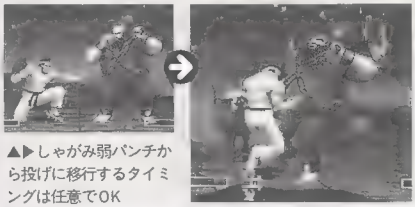
▲おなじみの居合い蹴り（相手は転ばない）から……

▲相手の反撃心をあおっておいて…雷靱拳！　センキュー

大門五郎

近距離

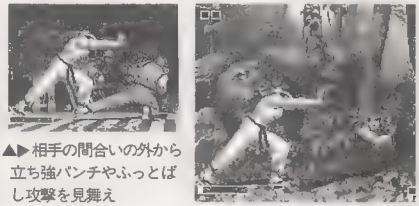
通常はしゃがみ弱パンチ連打から不意打ちの必殺投げを狙うことになる。地雷震の暴発に注意し，確実に必殺投げをキメていこう。しゃがみ弱パンチが届かなくなったら，しゃがみ弱キックや立ち強パンチを混ぜると効果的。逆に相手に固められているときは，攻撃避け→必殺投げを狙う。



▲▶しゃがみ弱パンチから投げに移行するタイミングは任意でOK

中間〜遠距離

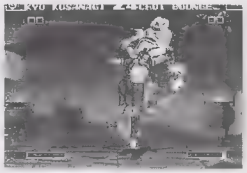
飛び道具を撃ちそうだったら，ジャンプ強キックや超受け身→必殺投げなどを用いてすばやく近寄ることを考えよう。相手が忘れたころに地雷震による奇襲も有効(?)。ケンセイの多い相手や，中間距離で必殺技をだそうとする相手に対しては，相打ちOKの立ち強パンチやふっとばし攻撃が威力を発揮する。



▲▶相手の間合いの外から立ち強パンチやふっとばし攻撃を見舞え

対空

通常の跳び込みに対しては文句なしに弱・鬼焼き，真上からの跳び込みに対しては強・鬼焼きを使う。遠い間合いで相手がジャンプしたら強・朧車が間に合う。基本技では，しゃがみ強パンチ，垂直ジャンプ弱キック，近距離立ち強キックなどが対空に役立つ。



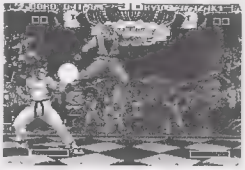
◀強・鬼焼きは真上からの跳び込みに有効

もっとも有効なものは垂直ジャンプ強キック。真空片手駒も，相手の跳び込みが下方に強くない，もしくは中心を攻められていなければ，という条件つきで使える。理想は，跳びこまれにくい状況を作ることではあるが。

▼この場合は必ず負ける。覚えておこう

▲この状況なら必ず勝てるが……

しゃがみ強パンチがメインとなる。相手の跳び込みを超受け身や攻撃避けでかわしてからの必殺投げも可能だが，リスクが大きいことが難点。跳び込み攻撃を食らうorガードしたのちに投げてしまう，いわゆる「食らい投げ」も使えるぞ。



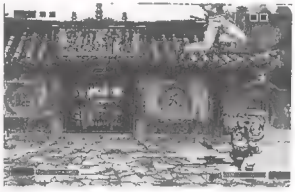
◀このくらいの打点で食らっても投げられる

起き上がりの攻防

しゃがみガードをツブせる立ち➡＋強キックを重ねるだけでいい。足払いとの2択にするにはモーションが大きく，あまり意味がない。無敵必殺技を持つ相手には弱攻撃などでフェイントをかけ，相手が技を空振りしたら煮るなり焼くなり好きなように。

◀弱キックでめくって小技連打という手もある

ジャンプ弱キックでめくってしゃがみ弱キック→居合い蹴りにもっていくのが基本。雷光拳が使えるようなら，ギリギリの間合いで当てれば，反撃を受けずにケズることができる。



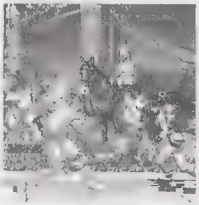
▲起き上がりに無敵必殺技を持たない相手には何も考えずに跳び込んでよい

こちらの起き上がりに相手が必殺投げの間合いにいれば確実に投げることができるので，これを逃すテはない。完全に起き上がる直前ぐらいにCボタンでコマンドを完成させれば，見事に吸い込んでくれるのだ。

◀起き上がりにカンペキに技を重ねられていても，コマンド入力さえできていれば，必殺投げにもっていけるぞ

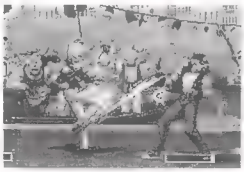
実戦で役立つ情報

超必殺技の大蛇薙は，炎をだして前進しているときは飛び道具を消しながら攻撃できるので，相手の飛び道具を先読みして使うといいだろう。跳び込みを誘う場合も，前進することを考えて広めに間合いを確保して使うのだ。



◀対空に使う場合と飛び道具を消しつつ使う場合，どちらも広めに間合いをとっておくと反撃を食らわず安全だ

しゃがみ弱キック連打→居合い蹴りの黄金パターンは普通にコマンド入力しているとキャンセルを失敗することがあり，少々もったいない。そこで，Bボタンを連打している最中から↓↘➡とレバーを入力すれば，カンタンにキャンセル弱・居合い蹴りがだせるぞ。



◀居合い蹴りの届く間合いも把握しておこう

大門の投げ技は必殺投げを含めると5種類あるが，そのうち近距離Cボタン投げは援護攻撃されてしまううえ，時間もかかってあまりオイシくない。通常投げは，Dボタン投げを多用したい。ただし起き上がりや攻撃避けからの復帰にはDボタン投げの超大外刈りよりも，必殺投げ2種類を狙う。これは，途中までコマンドが同じであることを利用して，レバーを半回転させつづけるだけでいいからだ。最悪のケースでは地雷震が暴発してしまうが，うまくいけば地獄極楽落としになる。

この一戦はこう戦え!!

チーム別対戦よりぬき攻略

アンディ・ボガード VS大門五郎

斬影拳の対処法がポイント

斬影拳と超裂破弾が強敵となる。前者は止める技が少ないこと，後者は大門の体のデカさがネック。中間距離以上では，しゃがみ弱パンチで斬影拳をケンセイしつつ，すばやく間合いをつめていこう。超裂破弾が発射可能になったら，起き上がりに細心の注意を払うこと。

▲タイミングさえあえば，どんな技でもツブせるハズなのだが……これが確実

▲超裂破弾アンディには，うかつなジャンプも命取りとなる。何しろデカいから

チン・ゲンサイ VS二階堂紅丸

跳び込みのタイミングを極めろ

対空技が豊富かつ強力なチンに，ジャンプ弱キックの跳び込みのみではかなりキツい。滞空時間を自在に変化させることができるジャンプ⬇＋強キックを駆使して，相手をカクランさせるのがカギとなる。なお使用の際は，轟爛炎炮を食らわないように。

▲転がってきたら真空片手駒で対抗したいが……反応速度はかなりキビしい

▲マキシマム状態やゲージ点滅中のチンに対しては，イージーな跳び込みはひかえたい

二階堂紅丸 VS大門五郎

投げがとれなかったら負け

味方につけると最高だが，相手にすると最悪な紅丸。打点が高い跳び込みであれば，投げ返しを狙う価値はあるが，基本的に跳び込みを許してしまったら，その場はあきらめるしかない。相手がキャンセルを失敗してくれれば，必殺投げを入れることも可能。

▲このくらいの打点の跳び込みならば，通常投げで投げ返すことができる

▲弱キック→居合い蹴りのコンビネーションに投げを割り込ませることができれば……

ラッキー・グローバー VS大門五郎

反応速度で勝負がキマる

デスバウンドを使ってきたら，すべて弱・地雷震でボールを投げられる前に対応できる。ラッキーの立ち強キックの間合いに注意しつつ，すばやく接近して投げにもっていこう。ラッキービジョンを使われた場合は，レバーをガード方向に入れDボタンを連打すれば投げられるぞ。

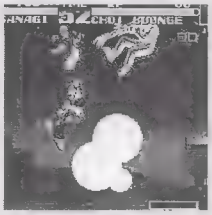
▲ラッキービジョンの声が聞こえたら，レバーをガード方向に入れながらDボタンだ

▲ハイ残念。投げにくることがわかっていれば，投げ負けることはないのだ

チョイ・ボンゲ VS草薙　京

跳び込みを許すな

跳び込みさえ許さなければ楽勝だ。回転飛猿斬は強・開払いで迎撃可能（相手に到達するまでの速度が早いから）。単体の竜巻疾風斬は落ちてくるところを狙い，飛翔空裂斬は攻撃避けのあとに強・朧車，超絶竜巻真空斬に至っては，大蛇薙でもなんでもOKと，チョイのすべての必殺技を返すことができるぞ。



▲“唯一の負ける要素”である跳び込みだけは，確実に強・鬼焼きで返すこと。これさえ守れば楽勝

▲超絶竜巻真空斬は見かけ倒し。パンチでも簡単に止まってしまうので，大ダメージを与えよう

ハイデルン VS大門五郎

スミで固まってるなら投げてしまえ

クロスカッターのスキのなさが泣きどころ。近距離でクロスカッターを食らうと，ネックローリングが連続技になってしまう。対等に闘うには，適度なヒット&アウェイが必要になってくるだろう。跳び込みはムーンスラッシャーを警戒して，攻撃が早く当たるジャンプ強キックを多用するようにしよう。

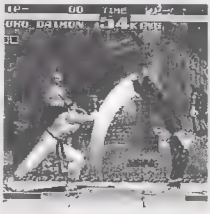
▲大門の持ちうるすべてのテクニックを駆使して立ち向かえ。少しでも気をぬくと逆転されてしまうぞ

▲ネックローリング，ファイナルブリンガーをジャンプ弱パンチで止められるのがせめてもの救い

キング VS大門五郎

手数は少なくダメージ大きく

トラップショットでのケンセイには要注意。相打ちOKのつもりでうっかり手をだすと，吸い込まれてしまうぞ。跳び込みからの攻撃ならばトラップショットにひっかかりにくいので，この場合は先手先手で攻めていこう。ただし，相手がイリュージョンダンスを使える状況になったら慎重に行動をするように。



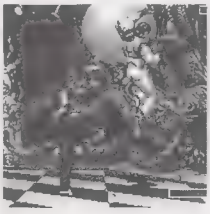
▲やはり生身じゃ無理なのか。この間合いでもトラップショットのエジキになってしまうのだ

▲イリュージョンダンスを使える状況のキングに跳び込んではいけない。うかつな行動はひかえよう

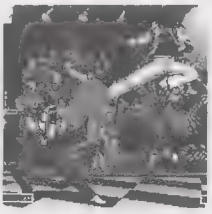
ロバート・ガルシア VS草薙　京

イニシアティブを取るべし

リョウにも当てはまることだが，起き上がりの2択は龍牙があるのでカンタンにはいかない。重ねるフリをして龍牙を誘ってから連続技や投げとか，フェイントと見せかけて2択を重ねるなど，ワナを仕掛けよう。どちらも攻めが得意なキャラクターなので，起き上がりからの主導権が試合の流れを握る。



▲起き上がりの攻防で，うまく龍牙を誘うことができればこっちのもの。まさに心理戦の領域だ



▲飛燕龍神脚のガード後に強・朧車が間に合う。使う機会はないかもしれないが……

対戦攻略

バランスの良さならピカー

アメリカンスポーツチーム

●HEAVY D! ●LUCKY GLAUBER ●BRIAN BATTLER

特徴 異なる個性の3人

ボクシング，バスケット，アメフトの選手が集まった異色のチームだ。攻撃力が高いという共通の特徴のため，パワー重視のチームに見られがちだが，それ以上にチーム全体としてのバランスが非常に良い点に注目するべきだろう。チームバトル方式においてバランスが良いことの利点は，3人共通の苦手キャラができにくく，逆に相手に対して苦手意識を植えつけやすいこと。このチームはまさにその典型と言える。

順番 攻撃型から防御型へ

キャラ能力に相違がある場合，はじめに攻撃型を闘わせ，最後に防御型を残すのがオススメ。そこで，ガード後の反撃に乏しい，攻め込み重視のブライアンを先頭に，ガードのカタいラッキーを最後にするのだ。

ヘビィ・D

必殺技の特性を活かせ

◀攻撃の軸となるのがジャンプ弱パンチと，このR・S・D。ガードの上からケズりに使う

ボクサーである彼は，3人の中で唯一の格闘技の専門家だ。攻撃方法はすべてパンチ技となるが，それくらいのハンディは気にならない。攻撃能力が高く，間合いを詰めながらすばやく攻撃できるR・S・Dと，ほとんどの対空技をツブせるジャンプ弱パンチは，多くのキャラにとって脅威となる。また三つの必殺技は，それぞれタイプが異なっているので，どのような戦局でも対応できるのが魅力だ。

ラッキー・グローバー

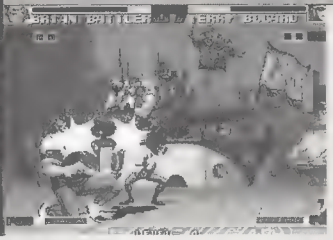
長い足でスキをつけ

◀相手が足払いを空振りしたら，迷わず立ち強キック。ガードされても反撃はされない

空手の使い手でありながら，バスケットボールを投げて攻撃できるという異色のキャラ。アメリカチームで唯一飛び道具を持っているので，はなれた間合いでの闘いが可能だ。弱デスバウンドは，ボールを投げた瞬間に硬直がとけるので，直後に技をだすことができ，相手が跳び込んでくる前に落とせる。また，移動技であるラッキービジョンを使って，突然相手に急接近し，奇襲攻撃を仕掛けることもできるのだ。

ブライアン・バトラー

潜在能力を引きだせ



◀使いづらい必殺技ばかりのように見えるが，パワーがあるので相打ちを狙える

アメフトのスターである彼は，移動速度の遅さと技のモーションの大きさが目立つ，いささかクセがあるキャラだ。とくに地上でだせる二つの必殺技は，モーションが大きく，実用性に欠けるように見えるが，攻撃力が高く攻撃判定も大きいので，相打ち狙いで使っていくと思わぬ効果が得られる。また，スクリューボディプレスは返されにくく使いかたも豊富で，一発逆転も可能な連続技を狙える。見た目以上に強力なポイント・ゲッターだ。

コンビネーション&連続技

3人ともが力まかせのコンビネーション。ブライアンのスクリューボディプレスを使ったものは，ほかにもバリエーションが豊富にあるぞ。

ヘビィ・D

コンビネーション

A	ジャンプ弱パンチ	→	しゃがみ弱パンチ×4	→	しゃがみ強キック	1発目が入れば連続技に。失敗してもしゃがみ強キックで間合いを確保できる。
B		→	しゃがみ強パンチ	→	ブラストアッパー	連続技にもなっているコンビネーション。失敗しても必殺技でケズれる。
C	R・S・D	→	ブラストアッパー			R・S・D直後の跳び込みを防ぐ。ジャンプ力のある敵には効かない。

連続7段

攻撃値 206

▲敵に食い込ませて　▲キャラによりヒット数増　▲最後は強弱どちらでも可

起き上がりや先読みの跳び込みの場合は，攻撃時間の短い強パンチより，弱パンチを使う。攻撃主体のキャラなので，積極的に狙っていこう。敵は転倒しないので，反撃にそなえブラストアッパーをだすのが良。

ラッキー・グローバー

コンビネーション

A	弱デスバウンド	→	ラッキービジョン	→	投げ	投げは，デスバウンドをかわされたときに有効。ガードされたら足払い。
B		→	立ち強キック	→	弱デスバウンド	デスバウンドを近距離で当てれば，強キックが連続でヒットする。
C	ジャンプ↓＋強パンチ	→	しゃがみ弱キック×2	→	弱デスバウンド	飛び道具を持っている相手に対して，自分から跳び込む場合に使用。

連続4段

攻撃値 177

▲打点が高くてもOK　▲着地が早いのですばやく　▲これはキャンセルで

ジャンプ↓＋強パンチが地上の敵にヒットした場合，瞬間的に着地し，くらい投げされずにすむので，打点を高くして早めに攻撃する。立ち強パンチの入力タイミングが遅くなると，しゃがみになってしまうので注意。

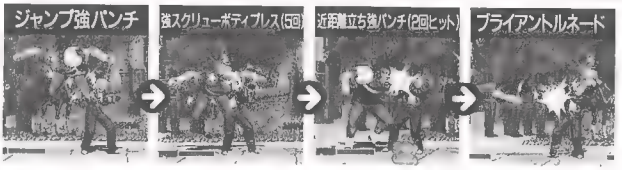
ブライアン・バトラー

コンビネーション

A	ジャンプ弱キック	→	しゃがみ弱パンチ	→	ブライアントルネード	跳び込みをギリギリで当てたときに使う，固め連続技コンビネーション。
B	(前ダッシュ)	→	スクリューボディプレス	→	立ち強パンチ	前ダッシュ中にだすことにより，水平方向に飛ぶ飛び道具が抜けられる。
C	強スクリューボディプレス(めくり)		立ち強パンチ	→	ブライアントルネード	これも連続技。最後を超必殺技のビックバンタックルに変更可能だ。

連続9段

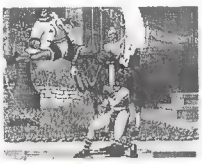
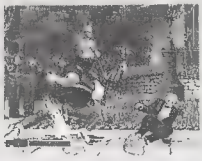
攻撃値 275



▲強パンチはめくり　▲着地をキャンセル　▲2発目をキャンセル　▲とどめのトルネード

重要な点は，ジャンプ強パンチにキャンセルをかけるのではなく，着地の動作をキャンセルすることで，スクリューボディプレスが山なりにでるのを利用することだ。たいていは，8段目で気絶してしまう。

基本戦略　三者三様の長所を引きだすための異なる戦略

	近距離	中間～遠距離
ヘビィ・D！	R・S・Dは相手の前まで移動するので間合いに関係なく使えるが，単独でだすとではじめにスキがあるため，相手の弱攻撃のケンセイなどで簡単に止められてしまう。ただし，しゃがみ弱パンチをキャンセルしてだせば，リスクなしで相手の体力をケズりとれるのだ。 足払いに勝てるしゃがみ弱パンチをケンセイに使い，相手に当たったらキャンセルR・S・D，立っていればしゃがみ強キック，しゃがんでいれば立ち➡＋強パンチをだして間合いをはなす，というのが基本戦法。 ▲この距離では，しゃがみ弱パンチ連打がベスト	理想の間合いは，しゃがみ強キックをギリギリ当てられる距離。選択できる攻撃も多くなるが，とくにジャンプ弱パンチでの跳び込みや，三つの必殺技での攻撃がメインになる。必殺技を使用する場合は，敵の行動に合ったものを使っていこう。しゃがみ強キックなどの強攻撃をガードした場合には，直後にR・S・Dで反撃を狙う。こちらの攻撃をガードさせた直後にR・S・Dをだして，反撃しようとする敵の技のでばじめを攻撃するのも有効だ（ブラストアッパーで代用するテもある）。 ▲ソウルフラワーなら，先端を当てるように使えばOK
ラッキー・グローバー	弱攻撃の連打が効かない，強攻撃のスキが大きいという二つの理由から，近距離戦は避けたい。唯一しゃがみ強パンチだけは，すばやくて攻撃判定も大きい。足払いを返したり，飛び道具のでぎわをツブしたりと重宝する技だ。また，ラッキービジョンで敵をすり抜けて背後にまわれば，間合いを広げるだけでなく，ではじめにスキの大きい弱デスバウンドもリスクなしでだせる。目の前でサイクロンブレイクや後方ジャンプ強キックを使うのも，反応されにくくて有効だ。  ▲サイクロンブレイクは，近距離で使うと反撃されにくい	立ち強キックがギリギリでヒットする距離が，一番理想的な間合いだ。立ち強キックのリーチの長さを利用すれば，相手の足払いが当たる間合いの外からでも攻撃できる。しゃがんでいる敵にも当たるので，不用意にケンセイでだしたしゃがみ弱キックなどをも迎撃可能だ。遠距離の敵に対しては，ボールを投げたあとの硬直がない弱デスバウンドをだす。ガードされてもすぐ連発すれば追いつめられるぞ。避けられたらラッキービジョンで近寄って投げる。近寄らせないのが重要だ。 ▲攻撃避けをしてくれたら，確実に投げをキメろ
ブライアン・バトラー	必殺技に限らず，ほとんどの技はモーションが大きいので，使う技が限られる。しかも，連続でだして間合いを広げるということができない。となると，近距離戦は苦手のように感じるかもしれないが，相手の出足を止めることができるしゃがみ弱パンチをリズムよくだしておくだけで，ほとんどの技を返せるのだ。 ▲連続技にはならないが，相手の攻撃をツブせるぞ ▼必殺技は，足払いが当たらない距離からならOK 	スクリューボディプレスの使いかたがポイント。この技の使用方法は三つ。まず，ジャンプ中に跳び込み攻撃として使う方法。ジャンプ中にだすタイミングによって，その後の軌道が変化する。頭上を狙ってだせばめくりとなって，連続技の起点になるぞ。2番目は，前ダッシュ中の奇襲攻撃として使う方法。前ダッシュ中ならいつでもいいが，できるだけ早くだすことにより，持続時間や飛距離が増加し，攻撃回数も最高8回まで増える。なだらかな山なりの軌道なので，飛び道具を撃たれても，その上方をかすめて飛行し攻撃を当てることができるのだ。ガードされてもスキがないのでさらに安心。3番目は，跳び込みからの着地をキャンセルしてだす方法。相手の転倒時に使うのが有効だ。

対空

これといった対空技は持っていないが，垂直ジャンプ弱パンチが一番信頼できる技だ。地上技に限れば，しゃがみ強パンチとソウルフラワー。ただし，下方に強い技はガードしよう。バックステップを使うのも一つの方法だ。

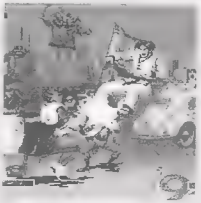
◀下方に強くない技で跳び込まれたら，ソウルフラワーで迎撃できる。しゃがみ強パンチでも代用可能

相手の技によって有効な技がちがう。下方に強い技で跳び込まれたら後方ジャンプ強キックかふっとばし攻撃。横方向に強い技にはしゃがみ強パンチ。また，相手がジャンプした瞬間や，先読みするときにはサイクロンブレイク。

▲だせるなら，ヘルバウンドが一番

▼ラッキービジョンなら確実に逃げれる

しゃがみ強パンチが対空技としてはほぼ完ペキ。パンチが伸びきったときに当たるタイミングでだそう。相手が足先だけを当てるように技をだしたときは，相打ち狙いのハイパータックル。攻撃力が高いので，相打ちでも有効。



◀しゃがみ強パンチは，通常は返しづらいキムの飛翔脚やアテナの弱キックをも返せる優秀な技だ

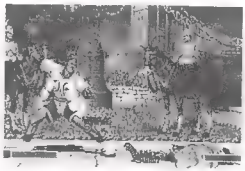
起き上がりの攻防

相手の起き上がりは，めくるのはむずかしいか強パンチで跳び込むのがいい。体力をケズるだけなら，いきなりR・S・Dを重ねてもグッド。ソウルフラワーの先端を重ねてもおもしろい。自分の起き上がり時は，とにかくガード。

▲弱パンチの跳び込みはとにかく強い

▼パワーゲイザーのように使うと効果的

相手の起き上がり時は，ジャンプ↓＋強パンチで跳び込む。ヒット後急降下するので2段目がラクにつながるぞ。弱デスバウンドを相手の足元に置くようにだし，すぐにふっとばし攻撃で追い撃ちも可。自分の起き上がりは，有効な技がないため，ガードに徹する。



◀弱デスバウンドを重ねるのが有効かつ安全

相手の起き上がり時はジャンプ弱キックで跳び込み，着地をキャンセルしてスクリューボディプレス。着地後は立ち強パンチがつながる。自分の起き上がりにはビックバンタックル。使用できない場合はガードすべし。

▲弱キックはめくりやすい

▲ガードされても反撃は受けない

ガード後の反撃法

ガードすると間合いのはなれる必殺技に対しては，R・S・Dで追いかけて大ダメージを与えることができる。間合いがはなれないものには，ブラストアッパーで確実にダメージを与えられるので，状況を見て使いわけよう。

▲飛翔脚やネックローリングをガード

▲直後にR・S・Dを使えば反撃できる

立ち強キックのリーチの長さのおかげで，飛翔脚などガードをすると間合いの広がる技でも確実に反撃できる。ふっとばし攻撃も同様なので反撃用として使えるが，上向きのためしゃがまれていると当たらない。

◀ファイナルブリンガーなどのガードすると跳ね返るような必殺技でも，リーチの長い立ち強キックが届くのだ

攻撃判定がすばやくでる技はビックバンタックルのみ。比較的速くでるブライアントルネードでも，ほぼガードされてしまう。むずかしいが，ダッシュ→スクリューボディプレスをすばやくだせるのならば，使えなくもない。

▲使用可能ならばビックバンタックルを

▼ブライアントルネードでは危険

この一戦はこう戦え!!

チーム別対戦よりぬき攻略

アンディ・ボガード VS ヘビィ・D!

先手を取って動きを封じる

後手にまわると，斬影拳と空破弾のラッシュがコワイ。逆に積極的に攻めれば主導権をにぎれる。こちらのジャンプ弱パンチへの有効な対空技を持っていないので，安心して跳び込みからの連続技を狙え。ブラストアッパーでケンセイしておけば，斬影拳をではじめてツブせる。

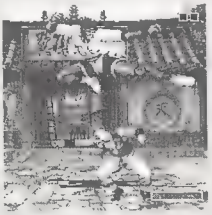
▲アンディの昇龍弾は無敵状態がないので，弱パンチで跳び込み連続技を狙うのだ

▲中間距離では斬影拳や空破弾がコワイ。ブラストアッパーでつねにケンセイしておく

チン・ゲンサイ VSラッキー・グローバー

立ち強キックが通じない天敵

チンの背が低いため，弱デスバウンド，ラッキービジョン，立ち強キックが威力を発揮しない。立ち強キックは回転的空突拳でくぐられてしまうので，足払いで代用。デスバウンドは，だすモーション中に瓢箪撃で反撃されるため，瓢箪撃の届かない間合いでのみ使用しよう。



▲瓢箪撃の硬直は意外に長いので，跳び込みで活路を見いだすのだ

▲チンのジャンプ攻撃は強力だが，滞空時間が長いのでサイクロンブレイクで迎撃可

二階堂紅丸 VSブライアン・バトラー

攻めながらチャンスを待つ

紅丸は跳び込んでくることが多い。攻撃型のブライアンはラッシュをかけられるとモロイため，ガードされても反撃を受けない前ダッシュ→スクリューボディプレスを多用し，めくり攻撃のチャンスを待つ。ただし真空片手駒には負けるので，単調な攻めは禁物。

▲ビックバンタックルは紅丸のしゃがみ弱キックで返されてしまう

▲片手駒の回転中には反撃せずに，回転が終わった瞬間にダッシュスクリューで反撃

ヘビィ・D! VS ヘビィ・D!

必殺技ジャンケンを知れ

同キャラ戦では，技の長所&短所を熟知するのが重要。この場合，R・S・Dは上半身無敵のソウルフラワーで返せる。ソウルフラワーは，前方を広く攻撃するブラストアッパーでOK。ブラストアッパーはふところにすばやく入るR・S・Dで迎撃と，三すくみ状態になっている。

▲ヘビィ・D！相手に技の空振りは禁物。どれだけバリエーションをだせるかが勝負

▲D・クレイジーのだし合いでは，無敵時間があるため，あとからだしたほうがやや有利

キム・カッファン VSブライアン・バトラー

弱体化キムはそうコワくない

半月斬のスキが大きくなり，ケズリ用の技として使えなくなったため，キムは飛翔脚をメインに攻めてくる。飛翔脚ガード後の跳ね返りに使えるのは超必殺技のビックバンタックルだけだが，使用不可能な場合はしゃがみ強パンチで迎撃する。ガードを考えずに，つねに撃墜することだけに気を配って，押さえ込もう。

▲スクリューボディプレスは飛燕斬でラクに返されてしまう。ジャンプせず必殺技でケズり，プレッシャーをかけろ

▲跳び込みにはしゃがみ強パンチ。飛翔脚にも勝てるぞ。ビックバンタックルはガードされると鳳凰脚が待っている

クラーク VSラッキー・グローバー

近距離のスペシャリスト

はなれた間合いでの攻防では群を抜いた強さを持ち，3人抜きもめずらしくないラッキー。しかし近距離戦では，連打の効く小技がないので，必殺投げのエジキとなる。相手の接近方法の中でコワイのは，弱キックでの跳び込みだ。対応しづらい技だが，足にしか攻撃判定がないため，下をくぐってのふっとばし攻撃で応戦できる。

▲攻撃避けをしているからといって，むやみに近づくな。避けが終わった瞬間に超必殺技を狙っているからだ

▲跳び込みからのバルカンパンチでケズりにきたら，ガード後に，弱デスバウンド→，ふっとばし攻撃の2段技を使う

キング VSブライアン・バトラー

波状攻撃で反撃を封じる

無敵時間の長い超必殺技や，スキの小さい飛び道具など，強いキャラの条件をほぼ備えているキングだが，対空技だけ欠けている。そこで，ペノムストライクを前ダッシュ→強スクリューボディで越えながら接近，着地と同時に弱キックで跳び込み（めくりになる），着地をキャンセルしてスクリューボディプレスを仕掛けよう。

▲スクリューボディプレスをめくりで入るようにだして連続技につないだりと，ガードしづらい技で攻める

▲つねにめくりを狙って攻めつづけていれば，キングはイリュージョンダンスをだしづらくなるハズだ

リョウ・サカザキ VS ヘビィ・D！

跳び込めるチャンスをうかがえ

無敵対空技，空中飛び道具，乱舞など，個々の技のバランスが良くて使いやすい龍虎チーム。飛び道具のないヘビィ・D！は防戦にまわり，跳び込みのチャンスを待つしかない。虎煌拳はブラストアッパーで相殺。覇王翔吼拳はソウルフラワーで相殺できるし，攻撃避けからすぐにR・S・Dをだして攻撃するのも物理的に可能だ。

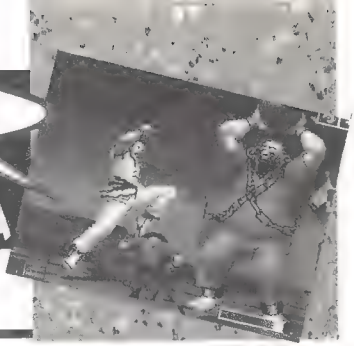
▲無敵必殺技の虎砲があるとはいえ，起き上がりに跳び込みを狙いたい。ヘビィ・D！の攻撃力は無言の圧力となる

▲R・S・Dをガードさせたあとに，すぐD・クレイジー。反撃を狙って虎砲をだしてきたところにヒットする

対戦攻略

今日から私が教育してやる

キムの教育してやるチーム



●KIM KAPHWAN ●CHANG KOEHAN ●CHOI BOUNGE

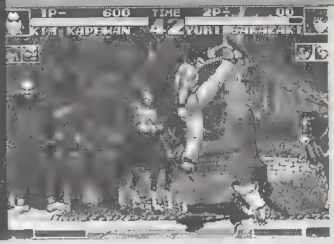
特徴 ジャンプ攻撃が強い！

とにかく3人ともジャンプ攻撃が多彩で，しかも威力も大きい。その反面，キム以外の2人はまともな対空技を持たないので，つねに上から押さえつける形で攻めていきたい。「いつ跳ぶか」を見切られないように，各人なりのフェイントを交えていこう。相手からの跳び込みを防ぐために，垂直ジャンプや後方ジャンプもオススメ。ジャンプ中にタメをつくれば，追撃に対しても効果的な反撃が可能になるぞ。

順番 ボスはキムでキマリ

アテナやタクマなど，飛翔脚を高い確率で返してきたり，返されたときのダメージが甚大な相手には，まずキム以外の2人をぶつけて体力をケズっておくのが得策。というわけでキムをラストに回すのがオススメ。

キム・カッファン ジャンプ攻撃を主体に



◀飛翔脚とジャンプ弱キック、ジャンプ強キックを使いわけて攻め込め！

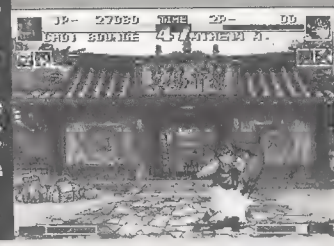
リーチのある強攻撃がないので，ジャンプ攻撃で攻め込むのが基本となる。飛翔脚をメインに使い，近い相手にはジャンプ弱キック，遠めの敵にはジャンプ強キックを混ぜて滞空時間に変化をつけ，相手の反撃のタイミングをずらしてしゃがみ弱キックからの連続技に持ち込みたい。ジャンプ中は常にレバーを下に入れてタメておき，相手の反撃に合わせて飛燕斬を使おう。カクランや突進技のケンセイには立ち弱パンチ&キックが有効だ。

チャン・コーハン 相打ちOK！

◀ふとところで弱攻撃を連打されると脱出は困難。近寄らせずに中間距離を維持せよ

リーチが長く，威力がデカく，スキが大きいのがチャンの技の特徴。つねに攻勢にでて，技の届くギリギリの距離を保ちつつ相手の反撃のデバナをつぶしていこう。スキの少ないしゃがみ弱パンチと，射程の長い立ち強パンチ&キックの組み合わせがカギ。空振りすると反撃を受けやすいので，確実にガードさせよう。空中戦では横に強いパンチ攻撃と下に強いキック攻撃を使いわけたい。ゲージがマキシマム状態ならば弱攻撃でも相打ちOKだ。

チョイ・ボンゲ ジャンプ強パンチ命



◀ジャンプ強パンチは一発目をガードされても、2発目がめくりで入ることがある強力な技だ

チョイのジャンプの軌道がほかのどのキャラよりも高いこと，ジャンプ強パンチは攻撃がほぼ真下にでることを利用して，めくり攻撃を積極的に狙おう。多少動かれても技が入るように，相手の真上から少し前ぐらいの位置をめがけて跳び込むのがポイント。攻撃が命中すれば連続技に移行できる。地上戦では相手の足払いをスカして命中する立ち強キックと，反撃のタイミングを狂わせる回転飛猿斬をカクランに利用していこう。

コンビネーション&連続技

3人ともに，ジャンプからつなげるのが基本。コンビネーションは1撃目が入ったら即座に連続技に切り替えられるようにしておこう。

キム・カッファン

コンビネーション

A	ジャンプ弱キック	→	しゃがみ弱キック×3	→ 後方ジャンプ飛翔脚	後方ジャンプすることによって，相手に反撃のチャンスを与え，つぶす。
B				→ 垂直ジャンプ強キック	しゃがみガード主体の相手には，意外とこれが有効。反撃も誘える。
C		→	垂直ジャンプ強キック	→ しゃがみ弱キック	A，Bの応用。しゃがみ攻撃と思わせてのジャンプ攻撃で不意をつこう。

連続5段

攻撃値 152

▲ほかの技でもOK　▲距離におうじて数を調整　▲キャンセルでキメる！

最初はジャンプ攻撃ならば飛翔脚以外はなんでも可。入ったらとにかく弱キックを連打し，リーチの外へでると思った瞬間に飛燕斬でキメよう。半月斬でも連続になるが，飛燕斬のほうがラクで確実だ。

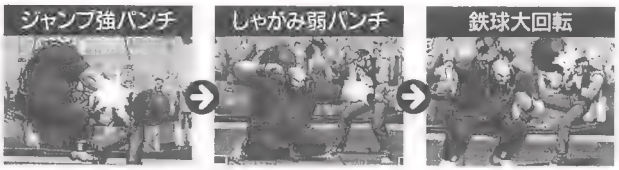
チャン・コーハン

コンビネーション

A	ジャンプ強パンチ	→	しゃがみ弱パンチ×2	→	立ち強キック	最後の強キックは心持ち遅らせるとカウンターになりやすい。
B				→	立ち弱パンチ×3 →	鉄球粉砕撃	立ち弱パンチを届かなくなるまでだし，相手の反撃を誘って鉄球粉砕撃。
C	ジャンプ弱キック	→	しゃがみ弱キック	→	垂直ジャンプ強キック →	しゃがみ強キック	上下に攻撃を振り分けることで，相手のガードを揺さぶっていこう。

連続3段

攻撃値 161



▲ほかの技でも可　▲Aボタンを連打せよ　▲全ボタン同時押しで終了

最初の一撃はほかの技でもいいが，打点を低くしないとガードされる危険性があるので強パンチが使いやすい。Cボタンの連打で，ジャンプ強パンチから直接強の鉄球大回転につなげてしまうテもある。

チョイ・ボンゲ

コンビネーション

A	ジャンプ強パンチ →	しゃがみ弱パンチ×3	→ ふっとばし攻撃	間が空いたと見せかけて攻撃を行なう連係。最後は立ち強キックでも可。
B			→ 垂直ジャンプ強パンチ	Aの応用。距離がややはなれている場合は，ジャンプ強キックに切り替える。
C	立ち強キック →	しゃがみ強キック	→ 竜巻疾風斬	しゃがみ強キックで反撃を誘い，竜巻疾風斬に巻き込もう。

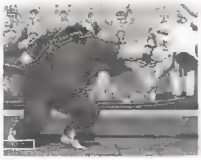
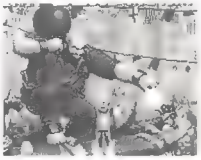
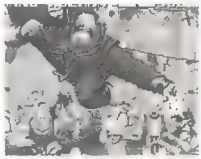
連続5段

攻撃値 144

▲めくりで当てたい　▲遠ければ1発で　▲これでキマリ！

チョイの攻撃パターンの基本中の基本。ガードされたら竜巻疾風斬はださずに，後方ジャンプなどで間合いを取ろう。攻撃避けでよけられた場合のことも考えて，投げに移る用意も忘れずに。

基本戦略　3人ともジャンプ攻撃がメインとなる

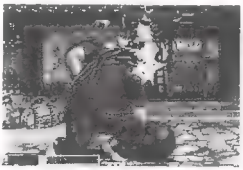
	近距離	中間〜遠距離
キム・カッファン	しゃがみ技のリーチが短いので，自分から歩いていって接近戦を挑む必要はない。突進技封じを兼ねて，ときどき踏み込んで立ち弱パンチを使う程度にしよう。ジャンプで近づいたあとにはスキのないしゃがみ弱キック&パンチの連打や，攻撃に間をおいてのしゃがみ強パンチかキック，あるいはわざと立って見せてふっとばし攻撃を使うのもいい。垂直ジャンプからコンビネーションにつなげるのも一つの方法だ。攻撃中は，しゃがみでの攻撃をメインにして，飛燕斬のタメをつくりたい。 ▲立ち弱パンチ＆キックは意外にリーチがあり強い	スキを見てジャンプで跳び込もう。ただし飛翔脚に対する返し技を持っている相手には，基本技による攻撃をメインにすること。ジャンプから直接しゃがみ攻撃を狙ったり，ジャンプ強キックをだすタイミングを遅らせたりと，攻撃に変化をつけよう。鳳凰脚を狙うなら，敵のリーチぎりぎりで手だしを誘うのがベスト。 ▲めくりでの飛翔脚は有効かつ強力な技だ ▼不意をついてダッシュから地上戦を挑むのも一興
チャン・コーハン	スキの少ない立ち&しゃがみ弱パンチをケンセイに使い，相手の反撃に合わせて立ち強パンチをぶつけていくのが基本戦略となる。地上での攻撃を徹底的にガードしてくる相手には，垂直ジャンプ攻撃などを混ぜて変化をつけ，単調にならないように注意しよう。立ち強パンチが当たらないような小さな相手には，立ち強キックを代用するように。ケンセイのときに使う弱パンチは，ボタンを連打してしまうと鉄球大回転に変化しまうので注意。ボタンは一回ずつていねいに押すべし。  ▲ジャンプ直後の相手を捕まえられる立ち強パンチ	強力なジャンプ攻撃を活かして跳び込むのが得策。距離が近ければ技がずっとでている弱攻撃，遠ければ射程の長い強攻撃がより効果的だ。またパンチ攻撃は空中戦，キック攻撃は跳び込みに秀でているので，相手の行動を先読みして使いわけよう。鉄球粉砕撃は乱発すると跳び込まれるが，ときたま使うと効果的。  ▲意外にリーチのあるジャンプ弱パンチは全局面で有効 ▼ジャンプ強キックは下に大きな当たり判定を持つ 
チョイ・ボンゲ	相手のしゃがみ強キックは立ち強キックでツブせるし，見た目よりリーチのあるしゃがみ強パンチで相手の技のでぎわにカウンターを当てることもできる。ただし，そうするためには相手の行動を誘わなければならないので，つねに動き回るようにしよう。不意をついて回転飛猿斬（すぐに跳ぶ）というのもおもしろい。 ▲しゃがみ強キックは小技のあとに少しおいて使おう ▼立ち強キック連発で反撃を誘発してのジャンプも有効 	相手の真上からわずか手前を狙っての跳び込みが常道。ワンパターンな跳びかただとくぐられたり反撃される可能性が高いので，前後に動いて強攻撃を誓成させたり，タメをつくって回転飛猿斬と見せかけて跳び込もう。突進技を多用する相手なら，先読みの竜巻疾風斬も活用したい。回転飛猿斬も積極的に利用すべし。 ▲回転飛猿斬は回転中は弱いが…… ▲突進のタイミングを変えて敵を惑わせ！

対空

タメがあるならば飛燕斬のみでOK。ただし無敵時間がほとんどないので，ギリギリまで引きつけてだしたい。強の半月斬も対空になるが，下方向に強い攻撃が相手だと相打ちの場合も多い。タメがないときは素直にガードしよう。

◀強の半月斬は技の途中が上空に強い。相手のジャンプを先読みできれば，少し早めのタイミングで狙ってみよう

対空らしい対空技はない。鉄球大回転やしゃがみ強パンチがいちおう対空になるが，前者は運しだい，後者は間合いの調節がむずかしいので実用的ではない。ジャンプ弱パンチで迎撃を狙うのが賢明だろう。先読みで後方ジャンプ強パンチというテもある。



◀先読みできればふっとばし攻撃も少しは使える

まともな対空技はないので，攻勢にでて相手に跳び込ませないのが一番。いちおう竜巻疾風斬が使えるが，無敵時間があまりにも短いため，だすタイミングがかなりシビア。

▲遠距離またはめくりになるような間合いなら竜巻疾風斬。それ以外はぐぐって投げ。

起き上がりの攻防

ジャンプ攻撃&飛翔脚が有効。無敵必殺技を持つ相手には，起き上がる直前に着地するなどのフェイントを混ぜよう。地上戦では2発入る立ち強パンチやふっとばし攻撃からのコンビネーション，弱キックの連打を使う。

▲攻撃避けでかわされたら投げてしまおう

相手が無敵必殺技を持っている場合は鉄球粉砕撃が無難。そうでないならばジャンプ強攻撃を重ねるか，立ち強キックあたりがいいだろう。あえてわざと何もせず，一拍おいて相手が動きかけたところをツブすのも有効だ。

◀無理に攻撃する必要はないが，間合いは弱攻撃の手の先が当たる位置あたりに調整しておこう

無敵必殺技のない相手に対しては，ジャンプ強パンチで真上から跳び込もう。めくりで入ればそのまま連続技に持ち込めるし，ガードされても主導権を握れる。回転飛猿斬を回転させたままで圧力をかけるのもいいだろう。

▲ジャンプ強パンチが1発でも入れば

▲そのまま連続技が入るのだ

パワーについて

飛翔脚がきまったときなど，比較的パワーをタメる機会は多いが，タメるかどうかは相手による。ラッキーやチンなど，追いつめられるとツライ相手には，主導権をにぎらせないよう攻めつづけよう。

◀キングなど，プレッシャーの強い超必殺技を持つ相手には，パワー回復のチャンスを与えずに攻め込め

破壊力の大きいチャンのマキシマム状態は脅威なので，パワータメ自体が相手の手だしの誘いになる。パワーをタめると見せて即座に立ち強攻撃やジャンプ強パンチをだすのがかなり効果的だ。

◀鉄球大暴走は大きなプレッシャーになるので，互いにパワーのタメあいになったら，最後までタメよう

パワーをタメてもチョイの超必殺技はそれほど使う機会がない。跳び込みの間合いを調節したり，回転飛猿斬&竜巻疾風斬のタメをつくるほうがよほど有効だろう。

▲相手がパワーをタメはじめたら，自分は中止してすぐに跳び込め

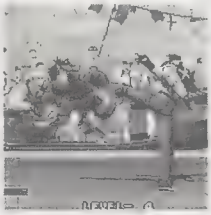
この一戦はこう戦え!!

チーム別対戦よりぬき攻略

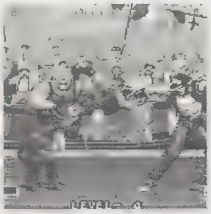
テリー・ボガード VSチョイ・ボンゲ

相手のタメを見きわめろ

ライジングタックルにはジャンプ強パンチが通じない。相手にタメがあるかどうかを見極め，あるようならばしゃがみ強キックのリーチ付近をウロウロしたり，回転飛猿斬を使ったりして反撃を誘発しよう。突進技はでぎわを立ち強キックでツブせるぞ。



▲立ち強キックは乱用すると，読まれて立ち強攻撃で反撃されてしまう



▲しゃがみ強キックからのパワーウェイブは立ち強キックでは抜けられない

麻宮アテナ VSチョイ・ボンゲ

飛翔空裂斬が使えるぞ！

アテナはジャンプの軌道が高く，技が強い。跳び込みの際は強パンチだけでなく，横方向に強い強キックを併用しよう。とくにサイコリフレクターは強キックでないと良くて相打ちになってしまう。サイコボールを多用してくるならば，回転飛猿斬でくぐって跳び込もう。

▲前ダッシュ↓＋強キックはしゃがみガード不可。遠距離からの奇襲に注意。

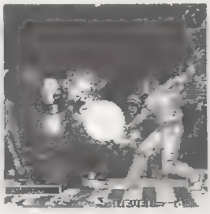
▲シャイニングクリスタルビットを使ってきたら，すかさず飛翔空裂斬だ！

草薙　京 VSチャン・コーハン

強攻撃の先端を当てろ

うかつな跳び込みは鬼焼きのエジキ。射程ギリギリの立ち強攻撃や垂直ジャンプ攻撃を多用して，相打ち覚悟で攻めよう。開払いの連発には先読みで鉄球粉砕撃を撃つテもある。遠距離戦では垂直&後方ジャンプ強パンチを混ぜて朧車とジャンプ攻撃をケンセイしよう。

▲京にはしゃがみガード不可の立ち強キックがあるので，つかずはなれず闘うように



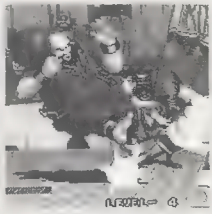
▲大蛇薙は素直にガードが吉。近距離ならば立ち弱パンチで止まらないこともないが

ラッキー・グローバー VSチャン・コーハン

とにかく近距離戦に持ちこめ

突きはなされ，射程の長い立ち強攻撃とデスバウンドで攻められるとツライ。攻撃避けと立ち強キックを使って相打ちOKで反撃し，ひたすらくっついて攻めつづけよう。弱攻撃の連打から強攻撃につなげるよりも，ジャンプ弱攻撃で反撃をツブしつつこまめに跳び込むべし。

▲これ以上はなれると絶対的に不利。強攻撃を先読みで避け，反撃を当てよう



▲弱攻撃に頼ると，合い間に強攻撃が襲ってくる。跳び込んで近距離を維持すべし

チョイ・ボンゲ VSチャン・コーハン

攻めに徹して反撃を防ごう

めくりジャンプからの連続技を防ぐためにも，とにかく跳び込んで攻めよう。ただし，近距離での弱攻撃は先読みの竜巻疾風斬で返されるので，近距離戦ではそれをツブせるジャンプキック攻撃を利用していきたい。遠距離ではジャンプした直後にヒットさせられる立ち強パンチが有効だ。

▲あまり近くに跳び込むと，攻撃避けからの投げや回転飛猿斬をくらってしまうので要注意

▲チョイはジャンプの飛距離が長いので，しゃがみ強パンチを対空として使っても，なかなか決まりにくい

ハイデルン VSキム・カッファン

飛翔脚を使える機会をつくりだそう

飛翔脚はクロスカッターで返される危険がきわめて高い。しかし，基本技だけで闘っていてはムーンスラッシャーで落とされてしまう。そこで，小技で相手のしゃがみ強キックを誘って飛翔脚を使ったり，垂直ジャンプから不意をついて使ってみるなど，バリエーションをつけてみよう。

▲待ちを主体としてくる相手には，クロスカッターを先読みして跳び込んでいくのが有効だ

▲ハイデルンの後退はファイナルブリンガーの合図。うかつな跳び込み・前進はひかえて

キング VSキム・カッファン

立ち攻撃のフェイントを効果的に

飛翔脚をガードされるとトルネードキックがくるので，ジャンプキック各種を使いわけて，キングにパワーをタメるヒマを与えないように攻めつづけるのが大事。地上では対トルネードキック対策を兼ねて，立ち弱パンチでベノムストライクを誘いだし，ジャンプ攻撃や強攻撃につなげていこう。

▲垂直＆後方ジャンプ攻撃は，相手の跳び込みとトルネードキック，両方のケンセイになる

▲イリュージョンダンスには先読み後方ジャンプ弱キックで対応するのがもっとも確実だろう

タクマ・サカザキ VSキム・カッファン

飛燕疾風脚に注意！

飛翔脚は近くで使うと，ガードされたときに，飛燕疾風脚から気絶にいたる連続技を防げないので，打点を低めにするか，めくりで使わなければならない。飛燕斬の場合も，やはり同じ連続技をくらうので，起き上がりやバクチでだすのはひかえめに。ときには後方ジャンプで距離をとって，タクマの技を誘ってみよう。

▲タクマの後方ジャンプと同時の強キックはしゃがみガード不可。追いつめられないように十分配慮せよ

▲虎煌拳を撃ってきたら，飛翔脚をキメる絶好のチャンス。遠距離戦では積極的に狙っていこう

対戦攻略

戦場のキビしさを思い知れ！

怒チーム

●HEIDERN ●RALF ●CLARK

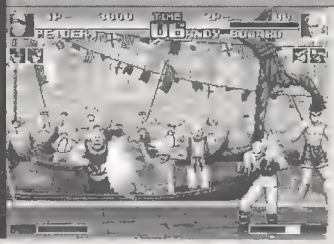
特徴 基本技の長さが強み

ラルフとクラークの基本技はほぼ同じ性能。リーチのある技がそろっているので地上戦で強い。必殺技もほとんど同じものなので，長所・欠点が共通している。ただし，これといった対空技がないので攻め込まれると弱い。ハイデルンは足を使った基本技のリーチがあるうえ，必殺技に対空，飛び道具，奇襲技，さらに体力回復の投げ技がそろっている。まさに，名実ともにハイデルンが柱となっているチームだ。

順番 ハイデルンがカギ

ラルフ，クラークを前にもってきて相手にダメージを与えておき，ハイデルンでとどめをさすというのが基本となるが，ハイデルンを前にして3人抜きを狙ってもいい。とにかくキーとなるのはハイデルンだ。

ハイデルン 状況におうじて必殺技を選ぼう



◀奇襲技のネックローリング。相手が飛び道具を撃つと同時に使えばうまくキマる

必殺技にタメ系が多く，しゃがんで待っていれば相手のどんな攻撃にも即座に対応できるのがうれしい。クロスカッターで跳ばせて，ムーンスラッシャーで落とすのが基本戦法。余談ではあるが，ムーンスラッシャーは当てるタイミングによってダメージが異なる場合があるようだ。ストームブリンガーとファイナルブリンガーは，相手の体力を吸い取って自分のものにできる。体力が少ないときにキマると二重の喜びとなる。

ラルフ 攻撃は最大の防御なり

◀超必殺技のバリバリバルカンパンチには無敵時間がある。このチームの数少ない全身無敵技

対空技がないために，相手から攻め込まれると弱いキャラだ。下方向に強いジャンプ強キックをメインにして跳び込み，積極的に連続技を狙っていくなど，相手に攻め込むスキを与えないのがベスト。もしも攻め込まれたら，とにかく耐えてチャンスをうかがおう。地上戦では，立ち強キックと強パンチがとくにリーチがあるので，相手の技を誘ってから，そのでぎわをツブすようにだすのが有効な戦略だ。

クラーク つねに必殺投げを狙おう

◀ジャンプ攻撃からバルカンパンチ。連続ヒットするので気分がイイし破壊力もバツグン

ジャンプ強キックがやや上を向いているので，空対空として威力を発揮する。ふっとばし攻撃は空中に浮いて攻撃するため，相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃することが可能。テリーのパワーウェイブや京の闇払いをスルーすることもできるのだ。以上二つがラルフとの相違点なのでおぼえておこう。スーパー（ウルトラ）アルゼンチンバックブリーカーは，威力はあるが間合いが狭いので，ジャンプ攻撃から狙うのがいいだろう。

コンビネーション&連続技

怒チームのコンビネーションは，必殺技の種類が少ないため単調になりがち。組み合わせを考えてバリエーションを持たせよう。

ハイデルン

コンビネーション

A	しゃがみ弱パンチ	→ しゃがみ弱キック	→ 強クロスカッター	近距離で間合いを確保したいときに使う。クロスカッターはキャンセルで。
B	クロスカッター	→ （前ダッシュ）	→ ふっとばし攻撃	クロスカッターのガード後，反撃を狙っている相手によく当たる。
C		→ ネックローリング		遠距離で相手の動きを封じたり，飛び道具の連射に見せかけて使っていく。

連続3段

攻撃値 137

▲なるべく打点は低めに

▲1段目にキャンセル

▲これで相手は気絶する

このチームの中で，相手を気絶させることができる貴重な連続技。このほかにクロスカッターをストームブリンガーに替えた連続技も強力。こちらの場合は体力を回復できるので，状況にあわせて使いわけよう。

ラルフ

コンビネーション

A	ジャンプ強キック	→ しゃがみ弱キック	→ しゃがみ強キック	攻めの基本となるコンビネーション。跳び込みをガードされたら使おう。
B	ジャンプ強パンチ	→ しゃがみ弱パンチ	→ 弱ガトリングアタック	マキシマム状態で使うのが理想。反動が大きくなるので反撃されにくい。
C	（前ダッシュ）	→ 攻撃避け	→ スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近後の反撃を避けて投げる。相手がパワーをタメはじめたときが効果的。

連続5段

攻撃値 194

▲高めだとつながらない

▲このキャンセルが難

▲計5発入って完成

ラルフは跳び込みをメインに攻めていくキャラなので，連続技はつねに狙っていきたい。ただし，この連続技は少々むずかしめ。しゃがみ強パンチをしゃがみ弱パンチに替えると格段にやりやすくなるぞ。

クラーク

コンビネーション

A	ジャンプ弱キック	→ しゃがみ弱キック	→ しゃがみ強キック	ラルフと同様のコンビネーション。跳び込みに強キックを使うとやや弱い。
B	しゃがみ強パンチ	→	ふっとばし攻撃	スキのある技をガードさせ，その反撃にふっとばし攻撃をぶつける。
C	ジャンプ強パンチ	→ バルカンパンチ	→ ガトリングアタック	ヒットすれば連続技に。ガトリングアタックはガードされたときの反撃用。

連続16段

攻撃値 270

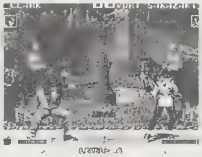
▲例によって低めに当てて

▲強パンチ後すぐに連打

▲落下地点を狙い打て

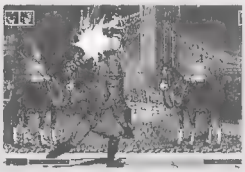
すべて強パンチのみで構成されたお手軽な連続技。強バルカンパンチは技がはじまったらすぐに連打を止めること。最後の立ち強パンチは1歩前進してからだす。キマれば相手の体力を80%奪うことができるのだ。

基本戦略　リーチの長さを活かした闘いを心がけよう

	近距離	中間〜遠距離
ハイデルン	近距離戦はあまり得意ではないので，連打の効くしゃがみ弱パンチで間合いを広げたい。攻撃判定がでるのは遅いが，カウンター狙いでムーンスラッシャーを使ってみるのもテ。威力があるので相打ちでもいい。逆に攻撃判定がでるのが速いクロスカッターを，しゃがみ弱キックからキャンセルでだすのも有効。 ▲横タメをしたままムーンスラッシャーをだして……　▲硬直が解けたらすぐにクロスカッターというテもある	中間距離でこそ，ハイデルンは実力を発揮できる。つねにムーンスラッシャーのタメを維持しつつ，クロスカッターを使って跳び込みを誘い，ムーンスラッシャーで落とすのが基本だ。クロスカッターを相殺してくる相手にはネックローリングで対応。相手が飛び道具を撃ったのを確認してからだしてもヒットする。攻撃避けでクロスカッターを避けつづける相手には，跳び込みからの連続技を狙おう。跳び込みをガードされた場合は，足払いと必殺投げの2択攻撃を仕掛けるのだ。 ▲しゃがみ強キックとふっとばし攻撃のリーチが長い！
ラルフ	中間距離からの跳び込みが攻めのメインとなるので，跳び込みにくい近距離戦は避け，すみやかに中間距離に移行する必要がある。相手をはなすのに使っていく技は，しゃがみ弱パンチ&キックがいい。さらに反撃を狙ってくる相手にはガトリングアタック。1回転目の足元が無敵なので，足払いを避けつつ攻撃できる。 ▲超必殺技がだせる状況ならば，だしてみるのもいい ▼無敵時間で相手の攻撃をかわしつつ攻撃できる	立ち強パンチ＆強キックで相手の行動を封じ，スキをみて跳び込みで攻めていく。つねにプレッシャーを与えておくのを忘れずに。遠距離では相手に届く技はガトリングアタックぐらいしかないし，だしても足払いで簡単に止められてしまうので，すぐに距離をつめよう。 ▲立ち強パンチ&強キックは奇襲やカウンターに最適 ▼ガード後にガトリングアタックで反撃できる技もある
クラーク	超必殺技が投げ技なので，近距離で闘ったほうが有利に進められる。でるのが速い小技のほかに攻撃避けを混ぜていくといい。うまく相手の攻撃を空振らせたり，相手が動く気配がないようなら投げをキメよう。超必殺技がだせる状態ならそちらを優先させる。ふっとばし攻撃は，下段の食らい判定がなくなるので，相手の下段攻撃を先読みして使っていこう。投げたあとなど，相手が倒れているときには，こまめにパワータメをして，いつでも超必殺技を使える状態にするべし。  ▲スタート直後はすぐに気合いをタメはじめよう	近づかずに中間距離で闘っていく場合，リーチのある立ち強パンチをメインに使っていく。攻撃判定がでるのが速く，立ち強キックより判定が上のほうにあるので，ジャンプしようとした相手にも当たるのが強みだ。ただ，しゃがんだ相手には当たらないので，その場合には立ち強キックで代用する。 ▲バルカンパンチ使用法。連続ヒットする技を受けた場合 ▲ガードしたままのボタン連打で，反撃できることがある

対空

ムーンスラッシャーは威力はあるが，無敵時間がないうえに，攻撃判定がでている時間が短いので，よく狙ってだす必要がある。ムーンスラッシャーがタマっていないときやタイミングが合わないときは，空対空に強い後方ジャンプ弱パンチをだして対応していく。



◀キル!!のかけ声とともに敵を切り裂く対空兵器

対空と呼べる技はなく，相手に攻め込まれると防戦いっぽうになる。ときどき攻撃避け→投げを狙うくらいだ。空対空としては，強くはないが垂直ジャンプ弱キックが適しているだろう。

▲対空技のないラルフだが，与えるダメージがゼロでいいなら避け攻撃が対空になる

地上の基本技には有効な対空技がない。空対空は，ジャンプ直後の強キックが強い。ジャンプふっとばし攻撃も強キックと同様の性能なうえ，さらにダウンさせられるので効果的だ。ただし，ダメージ量には変化はない。

◀近距離の立ち強キックがとりあえず対空らしい働きをする。間合い調節がむずかしいが，めくりには強い

起き上がりの攻防

起き上がりに近づいて，相手の攻撃を誘っておいてのムーンスラッシャーがいい。中間距離を維持したいときはクロスカッターを重ねておく。こちらの起き上がりは素直にガード，近ければ必殺投げを狙うのがいいだろう。

◀相手の起き上がりに垂直ジャンプ強キックを仕掛けるのもいい。2段技なのでうっかり食らってくれるかも

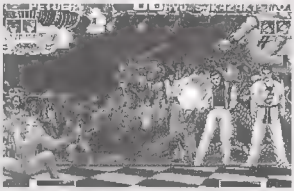
無敵対空技を持たないキャラには，ジャンプ攻撃を重ねておくのがいいだろう。無敵対空技があるキャラにはワザと早めに跳び込んで技をスカらせることもできる。自分の転倒時は投げ，攻撃避け，超必殺技というテがある。

◀起き上がりと同時の攻撃避けはむずかしい。使えると戦力になるが，慣れないうちはガードしておいたほうがいい

相手の転倒時には，少々バクチになるが，起き上がりきるときに垂直ジャンプをして，相手の投げが強攻撃に化けたところを連続技にいくパターン。もしくは相手の投げの間合いの外，かつこちらの必殺投げの間合いで早めに攻撃避けをだし，相手の技を空振らせるか，近づいて投げにきたところに必殺投げをキメる方法がある。投げの間合いを熟知しているのなら，後者が一番有効だ。いっぽう，こちらの起き上がり時には有効な対処法がないので，ガードしておくのが確実だろう。

超必殺技はどう使う?

超必殺技は真横タメなのでうしろに移動してしまうし，さらにタメ時間も長いので狙っているのがバレやすい。クロスカッター，攻撃避けでうまくタメを作って仕掛けていこう。



▲空中虎煌拳や雷煌拳なら見てからでも間に合う。ちなみにこの瞬間までは無敵

バリバリバルカンパンチは無敵時間がある便利な超必殺技。全身が無敵となるので，相手の技を無効化して攻撃することができるのだ。タメたあと少しさがるカンジでだすのがコツ。

▲無敵時間で飛び道具を抜けて当てるのが効果的。このくらいの距離ならヒットする

超必殺技は間合いがせまいうえにコマンドが長いので，スキのある突進技をガードした直後か，攻撃避けを利用してから使おう。積極的に使っていく場合は，前ダッシュを活用する。距離をあわせ，ダッシュ直後からコマンドを入れるのがコツ。

◀超必殺技はこのくらいの間合いから入る

この一戦はこう戦え!!

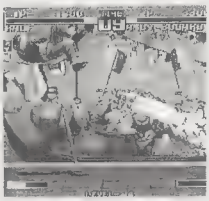
チーム別対戦よりぬき攻略

アンディ・ボガード VSラルフ

しゃがみ弱キックをこまめに使おう

アンディには昇龍弾という対空技があるが，攻撃判定が伸びてくる前にこちらの攻撃がヒットするのでコワくない。注意すべきは中間距離での斬影拳で，うかつな攻撃はもどりぎわに反撃されてしまう。しゃがみ弱キックを使って斬影拳をケンセイしつつ，跳び込んでいこう。

▲アンディの空破弾にはスキがあるので，ガードしたあとに反撃できる



▲アンディが超必殺技を使える状態になったら，跳び込みは極力ひかえよう

シイ・ケンスウ VSハイデルン

相手の動きをとらえること

近距離では小技で押されやすいので，しゃがみ弱パンチからのコンビネーションで間合いをはなしたい。相手の跳び込みに対してはムーンスラッシャーを使うが，ケンスウのジャンプは高いので，だすタイミングに注意しよう。こちらの跳び込みは，超球弾を先読みして行なう。

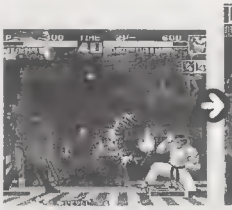
▲超球弾のあと，龍連牙で追いかけてくるときがある。ガードできれば反撃のチャンス

▲はっきりいって神龍天舞脚は攻撃範囲がとても広い。うかつに手をださないように

大門五郎 VSハイデルン

大門を近寄らせるな

大門を近づけると，驚異的間合いの天地返しがあるため圧倒的に不利。ここはジャンプ弱パンチ，しゃがみ強キック，クロスカッターなどを駆使して，接近を阻止しよう。もしもふところに入られたら，すみやかにしゃがみ弱パンチからのコンビネーションで間合いをはなす。



▲地上戦では，クロスカッターとしゃがみ強キックで動きを封じていき……

▲跳び込みに対してはムーンスラッシャー。無理ならジャンプ弱パンチを使う

ラッキー・グローバー VSラルフ

デスバウンドを見切れ

デスバウンドのスキが少ないため跳び込みにくく，基本技もこちらに負けないくらいリーチが長い。ただ，対空に使ってくるサイクロンブレイクを，弱キックでの跳び込みで封じていけるので，それを中心に攻めを組み立てよう。なお，遠距離からの跳び込みは禁物。

▲デスバウンドを攻撃避けでかわすと，ラッキービジョンからの投げがくるので注意

▲調子にのって跳び込んでいるとヘルバウンドで落とされる。気をつけよう

チャン・コーハン VSクラーク

空中戦を制するのだ

とてもツライ闘いになる。チャンの跳び込みは弱攻撃を多用してくるが，クラークにとっては本当に落としにくいのだ。後方ジャンプ弱キックを使って対抗したい。地上戦でもリーチ負けしてしまう場合が多いが，ガトリングアタックが相手のスキにキマりやすく，画面端でない限り，ガードされても反撃されないので使いやすい。

▲鉄球大回転は，終わりぎわに近づいての立ち強キックで攻撃できる。強制終了時もスキがあるので同様だ

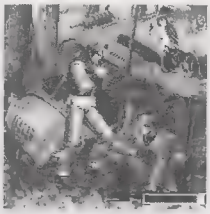
▲チャンの鉄球大暴走は，攻撃避けでかわすといい。一定距離前進後，転んでしまうので反撃ができる

ハイデルン VSラルフ

跳び込みにすべてを賭ける

一見，スキがないように見えるが，ラルフの低い跳び込みにはムーンスラッシャーを合わせづらいため，起き上がりなどは安全に攻めていける。基本はクロスカッターのスキに跳び込んでからの連続技だ。また，ハイデルンは近〜中間距離で長いしゃがみ強キックを多用するので，ガトリングアタックの使いかたがポイントとなる。

▲ネックローリング，ファイナルブリンガーは後方ジャンプ強キックか，攻撃避けから反撃が可能

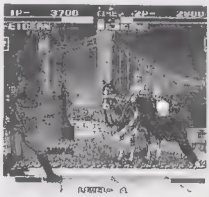


▲ハイデルンはタメキャラなので，前ダッシュ→スーパーアルゼンチンバックブリーカーがわりとよくキマる

キング VSハイデルン

クロスカッターの使いかたがカギ

キングはこちらのスキに跳び込んでからの連続技を狙ってくるので，クロスカッターはひかえめにしておく。むしろ，ベノムストライクにターゲットをしぼり，ネックローリングを主体に闘おう。体力が減ったキングはイリュージョンダンスがコワイので，近距離での技の空振りや，跳び込みはしないように。



▲イリュージョンダンスは反撃しにくい技だが，遠距離の場合はクロスカッターを使うとラクに止められる

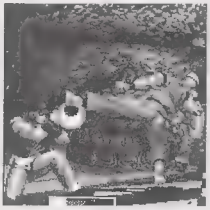
▲クロスカッターをダブルストライクで相殺してきた場合は，もう一度クロスカッターで2発目の相殺に間に合う

リョウ・サカザキ VSクラーク

ジャンプ強キックを活用せよ

リョウは足払いからの飛燕疾風脚（もしくは虎煌拳）をメインに使ってくる。飛燕疾風脚を画面端でガードした場合は，スーパーアルゼンチンバックブリーカーで反撃を試みよう。空中虎煌拳をだしてきたときにはジャンプ強キック。クラークのジャンプ強キックは上を向いているので，虎煌拳の迎撃に適しているのだ。

▲弱の飛燕疾風脚で固められると，反撃がしにくい。攻撃避けで反撃のチャンスをうかがっていこう

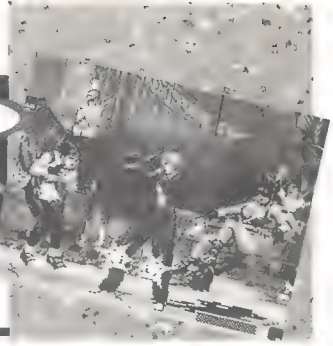


▲強の飛燕疾風脚は，ガード後にスキができる。スーパーアルゼンチンバックブリーカーのチャンスだ

対戦攻略

もうおしまいなの？

女性格闘家チーム



●YURI SAKAZAKI ●MAI SHIRANUI ●KING

特徴 すばやく動いてねっ♥

3人とも共通して，ジャンプからの攻撃が得意なので，連続技が狙いやすい。いっぽう地上戦でも，移動速度が速く技のキレもいいため，手数を増やし積極的に攻めていける。ただし，相手を倒すための黄金パターンがないので，相手キャラクターの特徴とプレイヤーのクセを把握し，コンビネーションでカクランしてスキを生じさせる必要がある。チャンスをのがさずに，一撃必殺を信条として闘っていこう。

順番 最終兵器はキング？

3人抜きができるだけの能力があるのは，キングだけと言っても過言ではない。ユリでの3人抜きも不可能ではないのだが，もっとも信頼できるキングを最後にもってくれば，前2人が安心して闘える。

ユリ・サカザキ 相手をだましつづけよう

◀決め手となる戦法がないので、縦横無尽に動きまわって相手をホンロウしていくのだ

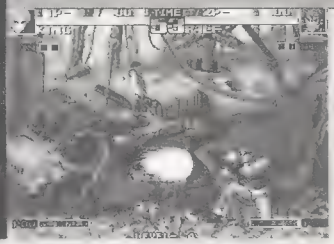
極限流の使い手ではあるが，父や兄と同じ戦法をとることは不可能。かといって個々の技が強力なワケではないので，コンビネーションをうまく使用して，相手を混乱させることが必要となる。技のスピードが速いことを利用した，ネコだまし的な戦法を付加させるのも効果的だ。ユリ特有の技である立ち←or→＋強キックは，立っている相手を転ばせることができ，しゃがみガードもツブすこともできるので，カクラン用として使おう。

不知火舞 『餓狼SP』のときとは別人かも

◀相手の意表を突くような行動をメインにして，つねにペースをつかんでいくようにしよう

忍者である舞の得意分野は相手をホンロウすること。ダッシュをキャンセルすることにより瞬時に間合いを変えることができるので，得意の間合いを保ちつつ闘うことができる。とくに前ダッシュは，ではじめが（超）必殺忍蜂と同じモーションなので，要所で使用しては相手にプレッシャーを与えて，試合を優位に進めよう。手にした扇子には食らい判定がないので，間合いを調節すれば，無敵時間のある必殺技に無傷で勝つことも可能だ。

キング すべての技が強力無比



◀ベノムストライクの硬直は短め。どんどん使って相手を封じ込めてしまおう

とくに有効な守り技を持たないため，攻められる前に攻めていくタイプ。飛び道具，突進技，カウンター技，そして無敵時間が存在する超必殺技と，相手を追いつめるために必要な技をすべて持ちあわせているので，手数には困らないだろう。ただし，やみくもに必殺技を乱発していればいいわけではない。必殺技のスキを基本技でカバーしていこう。巧みなコンビネーションの変化で，相手に攻めるタイミングを与えさせない戦略が効果的。

コンビネーション&連続技

ユリの項では，必殺技を使って相手をだますコンビネーションを紹介している。このチームを使ううえで欠かせないひっかけを学ぼう。

ユリ・サカザキ

コンビネーション

A	しゃがみ強キック	→	弱・雷煌拳	下段ガード状態の相手を上空から襲う基本コンビネーション。多用せよ。
B	雷煌拳	→	立ち←or→＋強キック	誘い技の雷煌拳は間合いにより強弱をつける。ダッシュで近づく相手に尻。
C	弱・虎煌拳	→ (前ダッシュ) →	立ち←or→＋強キック	弱・虎煌拳を相手がどう処理するかによって，百烈びんたや投げに変更。

連続3段

攻撃値 141

▲打点はできるだけ低く　▲普通にキャンセルする　▲びんただとダメージ大

ユリに与えられた唯一の実用連続技。通常は地上のみで闘い，ここぞというときに跳び込んで気絶させよう。失敗した場合のフォローには，遠距離立ち弱キックやしゃがみ強キック，雷煌拳などを使う。

不知火 舞

コンビネーション

A	弱・花蝶扇	→	強・必殺忍蜂	花蝶扇を攻撃避けで回避した相手の復帰を狙って必殺忍蜂。遠距離戦で有効。
B	弱ムササビの舞	→	投げ	ムササビの舞に反応して，相手が攻撃避けを使った場合に近づいて投げ。
C	ジャンプ強キック	→ 強・龍炎舞 → (バックステップ) →	強・必殺忍蜂	龍炎舞でケズり，逃げると見せかけて追撃にキャンセル(超)必殺忍蜂。

連続4段

攻撃値 132

▲めくりで当てれば確実　▲キャンセルは確実に　▲炎に包まれ相手は倒れる

手軽に大ダメージを与えられる基本4段。ユリと同じく，地上戦中心で闘い，わずかなスキをついて跳び込みたい。打点が高く，つながらない，と判断した場合はしゃがみ弱パンチを省いて3段攻撃にしておこう。

キング

コンビネーション

A	ふっとばし攻撃	→	強ベノムストライク	中間距離で多用し，相手を追いつめる。遠距離立ち強キックと併用せよ。
B	弱ベノムストライク	→	強トルネードキック	飛び道具を追いかけるコンビネーションの一例。前ダッシュで接近もよし。
C	(前ダッシュ)	→ 攻撃避け →	強トラップショット	急な接近で相手の手だしを誘い，それを避けて技のもどりを吸い込む。

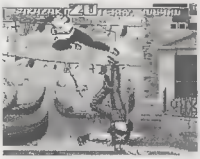
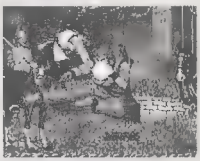
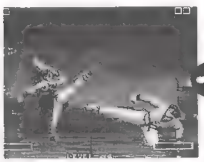
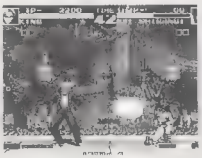
連続3段

攻撃値 167

▲もちろん打点は低く　▲しゃがみ強パンチでも可　▲ベノムストライクなら気絶

難易度としては高めの基本3段。強パンチ→トラップショットはむずかしいので，ベノムストライクでも十分だろう。しゃがみ弱キック（連打可能）→立ち弱キック→トラップショットもよく使う連続技。

基本戦略　バクチのユリ，安定の舞，押さえのキング

	近距離	中間〜遠距離
ユリ・サカザキ	しゃがみ強キックからのコンビネーションを使いつつ，立っている相手を転ばせることができる立ち←or→＋強キックを狙っていく。この戦法が通用しなくなったら，すばやくでる遠距離立ち弱キックで相手の攻撃がでる直前をチクチク刺すか，さらにリーチの長い遠距離立ち強パンチを使って仕切り直す。 ▲虎煌拳を相手にひとまずガードさせておいて……　▲ガードが解けるころを狙ってヒップアタック	誘い&ケンセイ両用の雷煌拳がメイン。強・弱を適度に撃ちわければ，相手の突進技や跳び込みのタイミングを狂わせて阻止することができる。スキをうかがっての跳び込みや，前ダッシュ→百烈びんたをキメるのも一つの手段だ。虎煌拳はでるまでの遅さと硬直の長さが問題。相殺以外の目的には使わないように。  ▲ひとまず接近するときはジャンプ弱キックで跳び込む ▼飛燕疾風脚などの突進技は雷煌拳でよゆうっチ 
不知火舞	ふっとばし攻撃orしゃがみ強キック→龍炎舞で相手の接近を食い止めつつ，スキをみてジャンプ強キックでめくり，連続技を狙っていこう。リーチ負けしている相手には，遠距離立ち弱パンチの扇子が当たる間合いでケンセイし相手の攻撃をツブす。密着したら，バックステップから必殺忍蜂や花蝶扇を使ってみよう。  ▲奇襲攻撃狙いとして，相手の目の前であばれてから……　▲弱ムササビの舞。相手が攻撃避けを使ったら投げろ	遠距離立ち弱パンチで相手の攻撃をケンセイしつつ間合いをはかり，スキをついてジャンプ攻撃を仕掛ける。バックステップで相手を誘い，キャンセル龍炎舞で迎え撃つのもいい。単体の花蝶扇および必殺忍蜂はリスクが大きいので使用禁止だ。必ずコンビネーションに組み込んで使うこと。 ◀超必殺忍蜂にも見える，前ダッシュを使って接近し，あわてている相手を投げてしまうのも有効
キング	遠距離立ち強キックやコンビネーションで適度に押して，しゃがみ強キックを当てていくのが通常戦略。攻撃避けや弱攻撃などで反撃を誘って，相手の技のもどりにトラップショットを狙うのもいい。スキは関係ないので，つねに強トラップショットを使おう。撃ちだしが速い強ベノムストライクを目前でだすのもテ。 ▲ペースを乱されたら，冷静に攻撃避けを使い……　▲相手の攻撃を確認してトラップショットだ	飛び道具を使って相手の動きを封じ込め，トルネードキックや前ダッシュで接近戦に持ち込む。前ダッシュでの急接近は相手の攻撃を誘いやすい。攻撃避けで避け，トラップショットで引っかけよう。飛び道具の撃ち合いにはダブルストライクをあわせる。2連発のため避けられにくく，ペースを確保しやすいのだ。  ▲遠距離ではベノム連発。攻勢にまわればこっちのモノだ ▼中距離戦のカギを握るトルネードキック。確実にだそう

対空

基本技ではしゃがみ強パンチ，空対空には垂直or後方ジャンプ弱キックがもっとも信頼できる。目前への跳び込みには立ち←or→＋強キックをかぶせるのがベスト。強・雷煌拳もOKだが，相手より上空にいることが必要条件。

▲ほとんどの跳び込みはこれで返せるぞ

▼雷皇拳は屈辱技の部類に属するだろう

起き上がりの攻防

迷わず立ち←or→＋強キックかしゃがみ強キックの2択攻撃を重ねたいところだが，前者はしゃがみ状態の相手には反撃を受けるため，フィニッシュにしか使えない。普段は飛び道具などを重ねて，相手の体力をケズろう。

◀起き上がりor攻撃避けからの復帰に百烈びんたを狙うも，ただし，間合いがせまいのが難点ではあるが……

知っておきたいテクニック

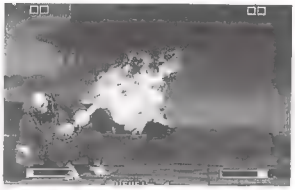
立ち←or→＋強キックは，しゃがみガードにもヒットするが，相手は倒れないので，こちらの硬直中に必ず反撃を受けてしまう。そこで，瀕死の相手に対して下段攻撃を中心に固めておいて，しゃがみガードしているところにフィニッシュとして使うのが得策だ。

◀立ち状態でヒットすれば相手は倒れる

しゃがみ強パンチを使えば，ほとんどの跳び込みを，悪くても相打ちにできる。ほかにしゃがみ弱パンチ，遠距離立ち強パンチ，垂直ジャンプ弱キックが使える。必殺忍蜂や前ダッシュで相手の跳び込みをくぐるのも一興。

◀前ダッシュや必殺忍蜂は姿勢が低くなるので，跳び込みの下をくぐりやすい。早めのタイミングが成功の秘訣

こちらの起き上がりは，無敵必殺技を持っていないので，素直にガードするか攻撃避け。相手の起き上がりを攻める場合は，得意の遠距離立ち弱パンチの間合いをつくるか花蝶扇を重ねる。



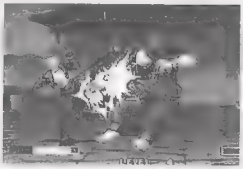
▲攻め側ではほかに攻撃避け→投げ，ムサビの舞で脅す，超必殺忍蜂でケズるなど

前ダッシュ，必殺忍蜂，超必殺忍蜂はそれぞれモーションがまったく同じ。これを利用して，超必殺技使用可能時に「超必殺忍蜂がくる」と相手に思わせ，前ダッシュ→投げや，前ダッシュ→キャンセル龍炎舞を使っていこう。

▲こっちが前ダッシュで

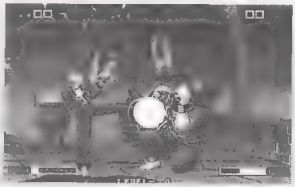
▼これが超必殺忍蜂。区別つかないッス

通常はしゃがみ強パンチ，遠間からの跳び込みには立ち強キックを使う。もっとも確実かつ強力なのは，攻撃判定が出現するまで無敵のイリュージョンダンス。タイミングが遅れて相手にガードされても，反撃を受ける恐れが少ないので遠慮なく使っていこう。



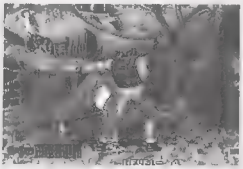
◀ローリスク，ハイリターン。重宝するぞ

こちらの起き上がりでは，使用可能ならイリュージョンダンス，不可ならガード。無敵必殺技を持たない相手の起き上がりには，ケズリ回数がもっとも多い猛襲脚を重ねるのがいいだろう。



▲猛襲脚のケズリ回数は4〜5回で，一番多い。フィニッシュにも有効だ

一番のネックはコマンド入力。トルネードキック，イリュージョンダンスをだすときは左下でレバーを固定するとうまくいく。なおイリュージョンダンスに限っては，左入れからレバー1回転＋BDでもOKなので，起き上がりや攻撃避けの最中に使ってみよう。



◀もちろんレバーは時計回りに回すのだ

この一戦はこう戦え!!

チーム別対戦よりぬき攻略

アンディ・ボガード VS 不知火 舞

とにかく間合いが命

アンディの技に対処しやすい遠距離立ち弱パンチの間合いをキープしながら闘おう。遠い間合いでの斬影拳は，舞の技ではケンセイできない。目押し一発のしゃがみ強キックなどで止めるしかない。超裂破弾はしゃがんだまま前進できる舞なら，くぐってやりすごせる。

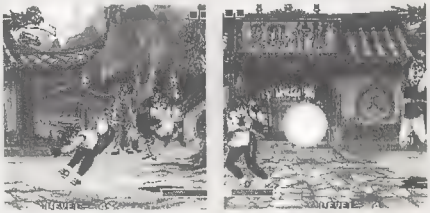
▲あ，タメてるタメてる，と思ったらしゃがんで待って，歩いて位置を調整する

▲超裂破弾が着地したら，必殺忍蜂や超必殺忍蜂などの突進技で反撃しよう

★：麻宮アテナ VSユリ・サカザキ

ダッシュ攻撃を見越して闘え

アテナの基本はサイコボールを撃ってからの追っかけ2択と投げだ。どちらも向こうから接近する必要があるので，接近されるタイミングを読んで，立っている状態でレバーを入れつつDボタンを押そう。こうすると，投げ返しと立ち←or→＋強キックが自動的に選択されるからだ。



▲フェニックスアローはめくられたら←or→＋強キック，正面からのはガードして投げ

▲飛び道具のあとは，まずダッシュからの攻撃がくる。ガード後の反撃を考えておこう

大門五郎 VS キング

捕まったらジ・エンド

近〜中間距離のペノムストライクはほとんど通用しない。ヘタに飛び道具を使うと，超受け身→必殺投げや，跳び込みの速いジャンプ強キックで硬直をたたかれてしまう。大門の行動を先読みし，攻撃避け中を投げたり，超受け身にトラップショットを合わせていこう。

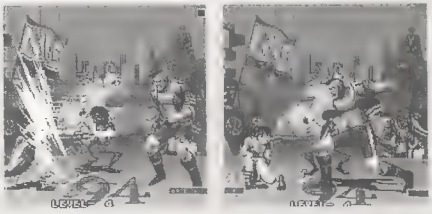
▲大味に見える闘いだが，飛び道具を極力使わず，相手を近づけないことが要求される

▲中間距離で大門がしてくるケンセイには，トラップショットをあわせていこう

ヘビィ・D! VS 不知火 舞

ふところに跳び込んでいけ

遠距離立ち弱パンチで攻めていく戦法は，ブラストアッパーとリーチの差などがあるので危険だ。幸い，ヘビィ・D!は対空技に乏しいので，先手先手で跳び込んでいけば，優勢に試合を進められる。ただし単調に攻めていると，読まれて垂直ジャンプ弱キックで落とされるぞ。



▲ブラストアッパーによる攻撃判定の壁が作られる以上，正面からの手だしは危険

▲中間距離や起き上がりの2択には注意。守勢にまわると不利。跳び込みつづけろ

キム・カッファン VSユリ・サカザキ

ジャンプ弱キックを使いこなせ!

ジャンプ弱キックと飛翔脚狙いのキムには，ジャンプ弱キックを使って対応。地上戦では，半月斬や鳳凰脚を遠距離立ち弱キックでケンセイしつつ，相手のしゃがみ弱キック狙いを雷煌拳などでツブしていく。雷煌拳がジャンプ強キックでツブされたら，強弱をつけてタイミングをずらそう。起き上がりには飛燕斬を誘って反撃だ。

▲空対空はジャンプ弱キックのみでOK。飛翔脚を落とすなら，相打ちになるが，しゃがみ強パンチを使う

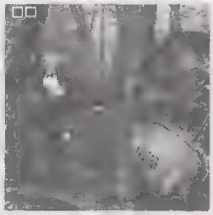
▲飛燕斬だけは対処法ナシ。しゃがみ弱キック狙いの相手なら，強・雷煌拳で対応するぐらいしかテはないだろう

ハイデルン VSキング

相手のでかたを見るのだ

クロスカッターとベノムストライクの相殺合戦は避け，硬直中を狙って跳び込む。このとき，打点はつねに低くしておかないと，ガードされた場合ストームブリンガーで逆転される。遠距離では，ネックローリングがあるので，コンビネーション以外でのベノムストライクやトルネードキックを空撃ちするのは，極力避けること。

▲リーチの長さを利用して攻めてくる相手には，攻撃避け後のトラップショットを多用しよう。タイミングが重要だ



▲単体のネックローリングおよびファイナルブリンガーは，垂直ジャンプ弱キックでカンタンに止められるぞ

キング VSユリ・サカザキ

じわじわとダメージを与える

ユリはジャンプの軌道が高く，相手を跳び越えてしまうので，跳び込みはキビしい。遠距離立ち弱キックとしゃがみ強キックを軸に闘い，キングのスライディングを誘って雷煌拳でツブそう。雷煌拳に強弱をつけて，前ダッシュで近づいて立ち←or→＋強キックや，攻撃避け→砕破などで，少しずつ体力を奪っていくべし。

▲立ち弱キックで足もとにスキを作り，スライディングを誘ってから，弱・雷煌拳でツブしていこう

▲ユリにとってはツラい相手となる。基本性能の差をテクニックで埋めるのだ。ちなみに余裕はなさそうだ（笑）

タクマ・サカザキ VS不知火　舞

一瞬たりとも気を抜くな

飛燕疾風脚からの気絶コンビネーションで体力を奪われてしまうのがコワイので，常に相手を困惑させるよう心がけること。少しでも攻め込ませると，一気にたたみこまれる可能性が高い。ジャンプ攻撃はしゃがみ強パンチで落とせる。ジャンプ強キックで攻めつづけるのも有効だ。

▲タクマの攻めは強力な跳び込みか飛燕疾風脚からのコンビネーション。とくに飛燕疾風脚には冷静に対処したい

▲遠距離立ち弱パンチでタクマのしゃがみ強キックを誘い龍炎舞。間合いをまちがえると強キックが届いてしまうぞ

対戦攻略

極限流空手は無敵だ!!

龍虎の拳チーム

●RYO SAKAZAKI ●ROBERT GARCIA ●TAKUMA SAKAZAKI

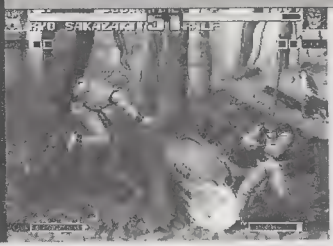
特徴 強力！新たな極限流

必殺技が3人とも同じなため，扱いやすい。当然コマンドも同じなので，有効な必殺技を組み込んだ戦略を一度に3人分修得することができる。初心者にもとっつきやすいチームと言えるだろう。また3人とも飛び道具&突進技を持っていたり，リョウやロバートは無敵必殺技を持っていたりと，バランスのとれたチームになっていることも特徴だ。連続技，コンビネーションも豊富。総合的なチームの実力はトップクラスだ。

順番 リョウがカギを握る？

攻めも守りも自在にこなすリョウを，何番目に持ってくるかがポイント。手堅くいくならタクマ，ロバート，リョウの順番がオススメ。最後がリョウというのは，相手にかなりのプレッシャーを与えるはずだ。

リョウ・サカザキ 空中虎煌拳と虎咆につきる



◀カギとなる空中虎煌拳。相手の動きを封じることができる。ただし乱用は禁物だ

全24キャラ中，最強クラスに属するリョウ。攻めては虎煌拳&空中虎煌拳で相手を固めたり，飛燕疾風脚で一気にたたみ込める。守りでは無敵対空技の虎咆が強力で，あらゆる攻撃に打ち勝てる。基本技のリーチが見た目以上にあるうえ，そのスキはあまりない。ほとんどがキャンセル可能というのも強い。まさにオール・ラウンドなキャラと言えるだろう。とくに苦手なキャラがいないのは，対戦相手が不確定なこのゲームでは頼もしい特徴だ。

ロバート・ガルシア 強くなった龍神脚を見てくれ

◀対空はもちろん，地上戦にも有効な龍牙。連続技にも組み込めるぞ

龍撃拳や飛燕疾風脚でガンガン押していくこともできるし，龍撃拳の連発で相手を跳ばせ，無敵時間が備わった龍牙で落とすという戦法も可能になるなど，『龍虎2』時代とくらべ，遠距離・近距離ともに闘えるようになった。また，ロバートのみが持つ飛燕龍神脚は，当たると相手が倒れるようにもなっている。キック系の技のリーチが短くなったのが残念だが，キャンセル龍撃拳や飛燕龍神脚などのコンビネーションでそれを補っていこう。

タクマ・サカザキ 攻めてこそ華

◀タクマのみ，強・飛燕疾風脚のあとにもう一度攻撃できる。これが彼の強みだ

ほかの2人との大きなちがいは無敵対空技を持っていないことだ。そのため相手の跳び込みに弱く，守りにまわるとちょっと苦しい。が，強・飛燕疾風脚からの連続技で簡単に相手を気絶させられるなど，一撃必殺的な強さもある。跳び込みからの連続技や強・飛燕疾風脚で相手にプレッシャーを与えつづけよう。ガードされても基本技のスキが小さいので，キャンセル虎煌拳で突き放して得意の間合いにもどせる。タクマは攻めてこそ強いのだ。

コンビネーション&連続技

共通の必殺技を組み込んでいるものは，3人とも使用可能。密着からのコンビネーションは跳び込んだあとや，飛燕疾風脚のあとに使おう。

リョウ・サカザキ

コンビネーション

A	しゃがみ弱キック×1〜3	→ しゃがみ強キック	→ 弱・飛燕疾風脚	弱・飛燕疾風脚が密着しないように，しゃがみ強キックで間合いをあける。
B			→ 強・虎煌拳	近距離からのケズリ。しゃがみ弱キックは距離などで使いわけよう。
C	虎煌拳	→ 弱・飛燕疾風脚		虎煌拳のあとに動こうとした相手に当たる。接近する手段としても有効。

連続3段

攻撃値 137

▲強パンチでもOK　▲これをキャンセルする　▲これで気絶確定だ

これがリョウとタクマの連続技の基本。入ればかならず気絶するオイシイ連続技だ。最初の攻撃はしゃがんでいる相手に当てやすい強キックにしてもいいだろう。最後は虎咆や暫烈拳も入るぞ。

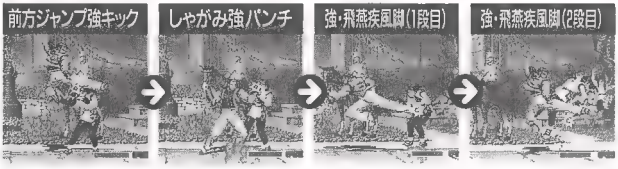
ロバート・ガルシア

コンビネーション

A	弱・飛燕疾風脚	→ 弱・龍牙	相手が飛燕疾風脚のスキに反撃しようとして，龍牙に当たるぞ。
B	しゃがみ強キック	→ 弱・覇王翔吼拳	目の前でスキだらけの技をだすことにより，相手の手だしを誘う。
C	飛燕龍神脚	→ 弱・龍牙	当てずに相手の目の前に着地し，相手の反撃に龍牙を当てるのだ。

連続4段

攻撃値 180



▲すぐタメはじめて　▲これをキャンセル　▲少し早めに入力　▲自動的にもう1発

龍撃拳や龍牙は連続技につなげにくいため，ロバートはこの連続4段を使おう。リョウなら，しゃがみ強パンチの前にしゃがみ弱キックを入れることも可能（目押しが必要だが）。

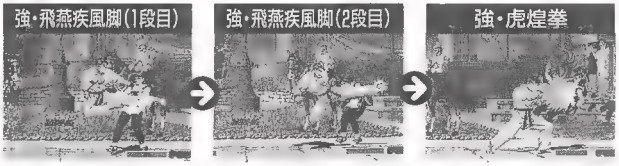
タクマ・サカザキ

コンビネーション

A	しゃがみ弱キック	→ しゃがみ強パンチ	→ 強・虎煌拳	相手の起き上がりなどに使いたい。リョウ，タクマだと，入れば連続技に。
B			→ 翔乱脚	相手の起き上がりに狙う。ガードされてしまったら，Cに移行してもよい。
C			→ 後方ジャンプ強キック	ジャンプ直後の強キックはしゃがみガード不可。飛燕疾風脚後に狙おう。

連続3段

攻撃値 86



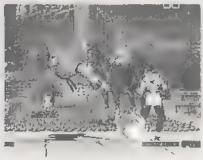
▲これが入れば……　▲これも入る。そのまま…　▲空中ヒット。気絶確定だ

タクマのみ，強・飛燕疾風脚のあとに一度だけ攻撃できる。立ち強パンチや暫烈拳も入るが，確実に気絶させるには虎煌拳がいい。ロバートの連続4段と組み合わせれば，超強力な5段攻撃の完成だ。

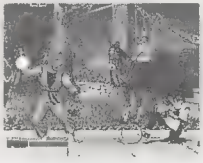
リョウ・サカザキ

近距離

リーチのあるしゃがみキックやふっとばし攻撃などを中心に使っていき，それをキャンセルしての虎煌拳で押していこう。ダッシュ中に空中虎煌拳をだせば，相手の足払いをすかして攻撃できる。リーチの長い技をカウンター狙いでだしてくる相手には，その間合いを覚えて虎咆で迎え打とう。



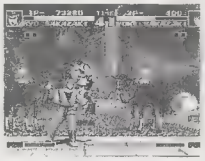
▲ジャンプ直後の空中虎煌拳で，相手の足元を狙うのも良



▼キャンセル虎煌拳で，どんどん相手を固めよう

中間〜遠距離

虎煌拳の連発で相手を跳ばせ，虎咆で迎撃という戦法が有効。これに相手の足元を狙っての弱・空中虎煌拳も混ぜれば，相当イヤがられる攻撃となる。しかし，虎煌拳を攻撃避けや防御でネバられてしまってはラチがあかない。そんなときは，虎煌拳→弱・飛燕疾風脚で間合いを詰め，接近戦に持ち込むのが良策。

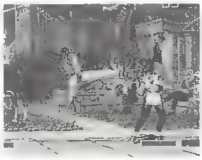


▲地上，空中の虎煌拳で跳ばせて虎咆。これが基本だ

▼弱・飛燕疾風脚で間合いをつめる。無敵必殺技に注意

ロバート・ガルシア

基本的には，リョウと同じくキャンセル龍撃拳で押していけばいいのだが，しゃがみ強キックなどのリーチがリョウ，タクマよりも短く，技のスキも大きいため，攻撃しつづけることがむずかしい。そこで，無造作に歩いて近づき，攻撃避けからの龍牙を狙ってみよう。あまり近づきすぎると投げられてしまうが，アセった相手はなにかしら攻撃をしてくる。それに龍牙を当てるわけだ。密着状態から間合いを広げる場合には，連打できないしゃがみ弱キックではなく弱パンチを使おう。



▲足技のリーチが本当に短くなってしまった

リョウと同じく，龍撃拳で跳び込みを誘い，龍牙で落とす戦法が有効。それ以外には飛燕龍神脚を，相手の下半身を狙ってだすといい。当たれば相手は倒れるし，ガードされてもはなれて着地するので問題ない。着地を狙いダッシュで近寄ってくる相手には龍牙だ。飛燕龍神脚を当てずに着地しての龍牙もいいぞ。

▲飛燕龍神脚はこれぐらいの高さを狙ってだそう

▼しゃがみキック→龍撃拳も混ぜてみよう

タクマ・サカザキ

タクマもキャンセル虎煌拳でガンガン押していく。ふっとばし攻撃が見た目以上にリーチがあって使いやすい。しゃがみ弱キックと後方ジャンプ強キック（しゃがみガード不可）は2択になるので，接近戦では相手の大きな脅威となるはず。相手の攻撃ラッシュを攻撃避けと防御で切り抜け，2択攻撃のチャンスを狙え。

▲このふっとばしが意外に強い。で，こおーけん！

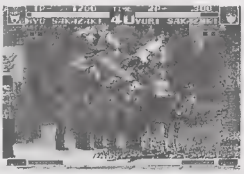
▼しゃがみ弱キックと後方ジャンプ強キックの2択を使え

跳ばせて落とす戦法は使えないので，虎煌拳→弱・飛燕疾風脚などを使って，できるだけ接近戦をするように心がけよう。そのときは強・飛燕疾風脚も混ぜて，一発逆転を狙っていくのもいい。もしガードされても，タクマならあまりスキはないぞ。中間距離から跳び込むなら強キックがベストだが，相手もジャンプしてくるようなら，攻撃判定が広く，着地まで技が引っ込まないジャンプ弱パンチが使える。なお，飛び道具をよく使う相手には，覇王至高拳を撃つのもおもしろい。

▲とにかくタクマは強・飛燕疾風脚を狙う。入れば勝ちだ

対空

当然，無敵時間のある虎咆が一番。ただし，早めにだすと相打ちになってしまう。十分相手を引きつけてからだせば，絶対に負けることはない。虎咆が当たらない間合いからの跳び込みには，前方ジャンプ弱キックや早めの後方ジャンプ空中虎煌拳を使おう。

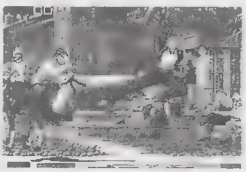


◀前方ジャンプ弱キックも対空になるぞ

龍牙でキマリ。ただし，あまりにも引きつけすぎて相手が着地してしまった場合，強でだしていると相手が転ばないことがあるので，必ず弱・龍牙を使っていくように。そうすれば，地上で当てても転んでくれるので安心だ。

◀強でだすと，このように相手は地上でのけぞるだけという状態になってしまう。転ばないと反撃の恐れが大きい

無敵対空技を持っていないので，しゃがみ強パンチを使うことになる。早めにだせばかなり強く，悪くても相打ちにはなる。相手が虎煌拳を読んで跳び込んできそうなら，垂直ジャンプ弱キックをケンセイに使う。足の先のほうだけ当たるようにだせばまず負けない。



◀当たらなくても，着地までずっとでている

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりには当然虎咆。横方向にも判定が強いので，しゃがみキックなどを重ねられても大丈夫。相手の起き上がりには，しゃがみ弱キックからの連続技を狙おう。

▲強いぞ虎咆。負けるな虎咆。だけどスカしには十分注意しよう。これは読み合いだ

自分の起き上がりには，弱・龍牙を使う。相手の起き上がりに対しては，立ち強パンチを重ねておいて，龍撃拳や，しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックからの龍撃拳でケズっていこう。

▲技を重ねてガンガンケズる。必殺投げを持っているキャラには注意

相手の起き上がりには，しゃがみ弱キックor後方ジャンプ強キックの2択攻撃を使う。しゃがみ弱キックが入ったら，虎煌拳へとつなぐ連続技を狙おう。逆にこちらの起き上がりにはあまり有効な手はない。ガードや攻撃避けで相手のでかたを見るしかないだろう。

◀この2択があると，かなりちがってくるぞ

龍虎乱舞について

リョウの乱舞はダッシュ中，胴体部分が無敵なので，そこへの攻撃を無効化して一方的に攻撃をキメることができる。ただし，技をだしたあとでも相手が迎撃体制をとれるくらいスキがあるため，相手の必殺技にマトをしぼって先読みし，仕掛けていきたい。

◀頭部分も無敵というわけではないので注意

相手のだした足払いを抜けてキマる。ただし，テリーのしゃがみ強キックなど，ななめ上にでるものは抜けることができない。ガードされた場合もスキだらけになるので注意。気絶させたあとに狙うのが一番。

◀この構えからダッシュするまでが，3人の中で一番遅い。相手の超必殺技をガードしている最中にだすのも難儀

飛び道具を抜けるなどの能力はないが，構えてからダッシュするまでの時間が短いので，相手の技のスキにキメやすい。相手の多段ヒットする超必殺技をガードしている間にコマンドを入れれば，硬直が解けた瞬間にキマるぞ。

◀タクマなら鳳凰脚のスキに龍虎乱舞をキメられる。ガードのグラフィックを見たら，すぐに入力をはじめよう

この一戦はこう戦え!!

チーム別対戦よりぬき攻略

アンディ・ボガード VSロバート・ガルシア

斬影拳と超裂破弾。この二つだけ!!

注意する攻撃は二つ。斬影拳は龍牙で問題ない。攻撃避けでしのいでから反撃できれば，なおグッド。超裂破弾はでぎわが無敵なので，飛燕疾風脚や飛燕龍神脚は使えない。超裂破弾の当たらない中間距離を維持しつつ龍撃拳で押し，跳んできたら龍牙で落とす体制をとろう。

▲斬影拳には先読みで龍牙を合わせたくなるが，読みがハズれた場合地獄が待っている

▲重ねた足にも超裂破弾はバリバリ当たる。起き上がりは手をださないほうが懸命

麻宮アテナ VSリョウ・サカザキ

近距離戦はかなりツライ

基本戦略であるサイコボールからの連係がキビしく，ふっとばし攻撃なども強力なので近距離戦は不利。遠距離からの空中虎煌拳でアテナの動きを抑えよう。アテナは強い対空技を持っていないので，接近されたらこちらから跳び込んでケズり，また間合いをはなすといい。

▲跳び込んだときは，キャンセル虎煌拳などで攻撃しつづけ，反撃のスキを与えるな！

▲「さいこぼ〜る！」を聞いたらすぐ前方ジャンプ空中虎煌拳。近づかせてはいけない

大門五郎 VSタクマ・サカザキ

近距離か，遠距離か!?

技のリーチと威力，投げが怖いので，近距離戦は足払い→飛燕疾風脚で反撃のスキを与えないようにする。キャンセル虎煌拳などをだしたら，距離をはなして仕切り直すといい。遠距離では虎煌拳で押していく。近寄ってきたら，飛燕疾風脚から再び攻めつづけよう。

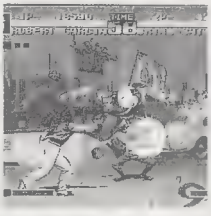
▲基本技からキャンセル必殺技でケズる→はなれる→ケズるという流れが有効

▲飛燕疾風脚を読まれると，天地返しなどのエジキになってしまう。注意せよ！

ブライアン・バトラー VSロバート・ガルシア

不用意な飛び道具は厳禁

前ダッシュ→スクリューボディプレスやビックバンタックルといった，龍撃拳を無効化する技を持っているので，基本技からのキャンセル以外では撃たないように。そのことに気をつければ，飛燕疾風脚，飛燕龍神脚を混ぜて比較的簡単に攻めることができる。



▲遠距離で龍撃拳は撃てない。前ダッシュ→スクリューボディプレスが当たってしまう

▲突然のビックバンタックルには要注意。しゃがみキックで止めることができる

チャン・コーハン VSタクマ・サカザキ

相打ちがとっても痛い

攻めづらい相手。虎煌拳はキャンセルを使って撃っても，ジャンプ強パンチや立ち強パンチなどで攻撃され，こちらの跳び込みは相打ちOKの技で迎撃されてしまう。飛燕疾風脚からのしゃがみ弱キックで相手の動きを封じ込める以外に手はない。ケンセイの攻撃に当たらないよう注意しながら，飛燕疾風脚でふところに入ろう。

▲飛燕疾風脚からの攻撃には，たまに後方ジャンプ強キックを混ぜるとさらに効果的になる。

▲空中戦でならタクマが勝てる。垂直ジャンプ弱キックや前方ジャンプ弱パンチを使って攻めていこう

ハイデルン VSリョウ・サカザキ

空中虎煌拳の使いかたが重要

必殺技をタメつつ闘う相手には，ヘタにこちらから攻撃を仕掛けるとすべて返されてしまう。跳び込むと見せかけてムーンスラッシャーを誘い，空中虎煌拳でたたくのが有効だ。ガードするようになったら，ふところに跳び込み，キャンセル虎煌拳で体力を奪おう。空中虎煌拳を読まれないように撃つのがポイントだ。

▲しゃがみキックにキャンセルをかけて飛燕疾風脚をだしても，クロスカッターで落とされてしまう

▲近距離では，攻撃避けからの虎咆などが有効。ハイデルンは投げにこないで，リーチのある技を重ねてくるからだ

キング VSロバート・ガルシア

超必殺技に注意すれば問題ナシ

キングには強力な対空技がないので，跳び込みや飛燕龍神脚でガンガン攻めることができる。ただし近距離では，基本技を吸い込むトラップショットに注意。足払い→龍撃拳などでも，わずかなスキをついて吸い込まれてしまうぞ。相手が超必殺技をだせるときは跳び込みで攻めるのはやめて，距離をはなして龍撃拳で押していこう。

▲飛燕龍神脚は，これ以上打点が高いとトルネードキックで着地前に反撃されてしまうので要注意

▲しゃがみ強パンチからならば，キャンセルしての飛び道具が使用可能。キング相手にはすべてこれを使う

リョウ・サカザキ VSタクマ・サカザキ

空中虎煌拳さえなければ……

かなりツライ相手。とにかく動きを読んで攻撃しなければならない。相手は空中虎煌拳で押してくる。そこで相手が跳んだらこちらも跳び，空対空に強い弱パンチで落としていく。これなら相手が基本技をだしてきても勝てる。こうして間合いを詰めていき，キャンセル虎煌拳でケズってプレッシャーをかけていくしかないだろう。

▲跳び込みからの2択や，虎煌拳で地道にケズリつつ，強・飛燕疾風脚を当てるスキをうかがう

▲リョウを転ばせた場合，お互いに読み合いとなる。技を重ねてもいいが，起き上がり虎咆が怖い

連続技研究委員会・出張版

ここでは，ほかのページ（対CPU戦，対戦，連続技研究委員会in冥土など）では掲載されなかった連続技と，「連打技」を紹介するぞ。1ページしかないので，連続技をキメるコツとかは省略させていただく。ご容赦のほどを。

●「連打技」とは……弱攻撃の中には，だした技のフォロースルー中に同じボタンを押すと，キャンセルがかかってつぎの技をだせるものがある。これが「連打技」だ。同じボタンを連打するだけで成立するため，比較的簡単に狙える。立ち→しゃがみ，しゃがみ→立ちへの移行も自由だ。ジャンプ攻撃からこれにつなぐだけで簡単かつ強力な連続技になるぞ。

「連打技」一覧表

テリー	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K，近距離立ち弱K	キム	近距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K
アンディ	しゃがみ弱P，近距離立ち弱K	チャン	なし
ヒガシ	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K	チョイ	遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P
アテナ	しゃがみ弱K	ハイデルン	近距離立ち弱P，しゃがみ弱P
ケンスウ	しゃがみ弱P&K	ラルフ	しゃがみ弱P&K
チン	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K	クラーク	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K
京	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K	ユリ	近距離立ち弱P，しゃがみ弱P
紅丸	しゃがみ弱P&K	舞	しゃがみ弱P
大門	近距離立ち弱P，しゃがみ弱P	キング	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K
ヘビィ・D!	遠距離立ち弱P&K，しゃがみ弱P&K	リョウ	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K，近距離立ち弱K
ラッキー	しゃがみ弱P&K	ロバート	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P
ブライアン	なし	タクマ	近&遠距離立ち弱P，しゃがみ弱P&K

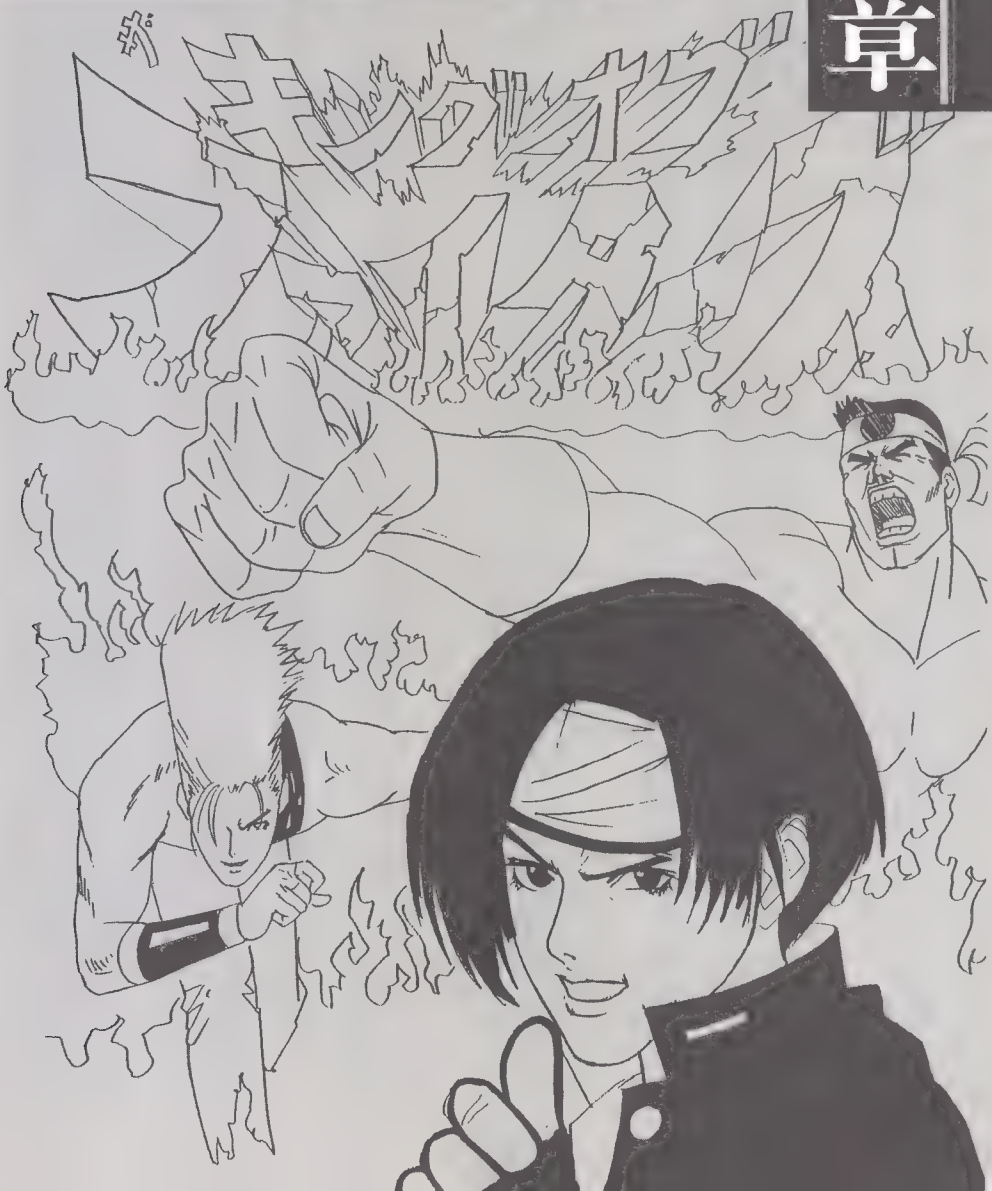
そのほかの連続技一覧表

テリー	めくりジャンプ強K→近距離立ち弱P→近距離立ち強P（2HIT）→弱バーンナックル
アンディ	めくりジャンプ強P→近距離立ち強P→強・昇龍弾（2HIT）
ヒガシ	★前方ジャンプ強P→近距離立ち強K→弱スラッシュキック
アテナ	めくりジャンプ強K→近距離立ち弱P→シャイニングクリスタルビット
ケンスウ	前方orめくりジャンプ強K→近距離立ち強K→神龍天舞脚（7HIT）
チン	★前方orめくりジャンプ強P（2HIT）→近距離立ち強K（2HIT）
京	★めくりジャンプ強K→しゃがみ弱K→近距離立ち強P→強・朧車（3HIT）
紅丸	前方ジャンプ強K→近距離立ち強P→弱・真空片手駒
大門	前方ジャンプ強K→近距離立ち強K→天地返しor地獄極楽落とし
ヘビィ・D!	前方ジャンプ強P→しゃがみ強P→弱ソウルフラワー
ラッキー	弱デスバウンド→近距離立ち強P→強サイクロンブレイク（3HIT）
ブライアン	（前ダッシュから）強スクリューボディプレス（最大8HIT）→近距離立ち強P（2HIT）→強ブライアントルネード
キム	めくりジャンプ強P→しゃがみ弱P×1〜2→近距離立ち強P（1HIT目）→近距離立ち強P（2HIT目）or強・飛燕斬
チャン	★近距離立ち弱P→弱・鉄球大回転
チョイ	★前方orめくりジャンプ強P（2HIT）→近距離立ち強K
ハイデルン	前方ジャンプ強K→近距離立ち強P（1HIT目）→強ムーンスラッシャーor（空キャンセルを使用して）ふっとばし攻撃
ラルフ	前方ジャンプ強K→近距離立ち強P（2HIT）→（強制キャンセル）強ガトリングアタック（3HIT）
クラーク	めくりジャンプ強P→近距離立ち強P（2HIT）→強バルカンパンチ（7〜9HIT）
ユリ	前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P×2→（空キャンセル）しゃがみ強K
舞	めくりジャンプ強K→しゃがみ弱P×4→遠距離立ち強P
キング	前方ジャンプ強K→近距離立ち強K（1HIT目）→弱ベノムストライク→強トルネードキック（※相手が画面端のときのみ可）
リョウ	めくりジャンプ強P→しゃがみ弱K×2→しゃがみ強KorしゃがみP→強・飛燕疾風脚
ロバート	弱・龍撃拳→（ちょんジャンプ）前方ジャンプ強K→しゃがみ強P→強・飛燕疾風脚（2HIT）（※相手が画面端のときのみ可）
タクマ	前方ジャンプ強P→近距離立ち強P→（空キャンセル）しゃがみ強K

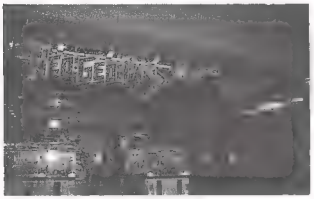
※文中の略号：★……マキシマム状態でもキマる連続技，P……パンチ，K……キック

KOF'94の世界

第五章



KOF'94の秘密を探る!!



SNKインタビュー

我々オール・アバウト・シリーズ制作スタッフは，大阪・江坂にあるSNK本社を訪れ，「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」制作スタッフへのインタビューを敢行した。ご出席いただいたのは，全体監修を担当した女性ディレクターのT氏と，メイン・プランナーのK氏，サブ・プランナーのT氏，そして広報の藤原氏の4名。ものすごくおもしろい話を聞かせていただいたぞ。

最初の企画は「ダウンタウン・チームバトル」

――「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」（以下「KOF'94」）の企画は，どのようなところからスタートしたんでしょうか？

A：もともと横スクロールのアクション・ゲームを作るっていうアイデアがあったんですよ。そのゲームのウリは，たとえば暴走族チームとかいうチームを率いて闘っていくことでして，通称「ダウンタウン・チームバトル」って呼ばれていたんですけど（笑），結局，横スクロールのアクション・タイプよりも人気の高かった対戦格闘ゲームを作ってみようじゃないかということになりまして……。そのとき，どうせなら“チーム”っていう要素を残していく方向で，柔道とか剣道みたいな団体戦にしてみたらどうかと考えました。それを具体的なカタチにしていったのが，現在のチームバトル・システムであるわけです。

――たとえば今までのSNKの人気キャラクターを使おうという話は，どのようにして決まっていったんですか？

A：とにかくチームバトルっていうのが先でして，その後スケジュール的な部分とか，人気の面を考えまして，『餓狼』などのキャラクターを使ったらどうだろうという話がでたわけですが……そのときはけっこう抵抗がありましたね。やはりほかの開発チームの生みだしたキャラクターを借りるわけですし……。そこで，どうせ『餓狼』をだすんだったら，いっそSNKのキャラ総登場のお祭り的なゲームにしてみようって考えたんです。

――ゲームの基本的なルールは，わりと『餓狼伝説スペシャル』に近いような気がするのですが？

A：対戦格闘のひとつの主流というのが，『餓狼』タイプですから，その位置からゲームを作りはじめたのはたしかですね。数多くのキャラクターをチームバトルで使ってもらう以上，ユーザーが慣れ親しんだシステムをそんなに変えないほうがいいだろうということもありましたし。

――開発にはどれくらいの期間がかかっているのですか？

A：約2年です。最初は『餓狼』や『龍虎』のキャラは，それぞれのゲームのデータをそのまま使っていたのですが，最終的にはキャラクターを全部描き直しましたので，ものすごく時間がかかりましたね。

――「KOF'94」っていうタイトルは，いつごろ決まったんですか？

A：1年ぐらい前でしょうか。タイトルを見ただけでゲームの内容がわかりやすいということから，『KOF』に決定したんです。

新システムについて聞く

――「KOF'94」には，いくつかの新しいシステムが導入されていますよね。そのあたりに関するエピソードはありますか？

A：自分のキャラが相手キャラを「はがいじめ」したところに，援護攻撃と同じ条件で，味方のキャラがうしろから跳んできてタコ殴りにするとかいうシステムもあったんですけど……ゲームのテンポを考えて，ボツになりました。あと空中でも最初は攻撃避けができたんですけど，視覚的にちょっとわかりにくいのと，攻撃が当たらなすぎるというかスカスカした感じが強かったので，結局なくなりましたね。

――攻撃避けというのも，これまでの格闘ゲームとはちょっとちがった印象を与える要素ですね。

A：相手の攻撃に対して，今まではガードしかできませんでしたよね。ふつう避けたりぐらいはするだろ，みたいな感じで取り入れたんですけど，けっこう効果的に活かせたと思います。そうそう，最初のうちは攻撃避けは完全無敵ではなかったんですよ。だから，下半身に当たり判定が残っているキャラとか，アクション中のパターンのひとつに当たり判定が残っているキャラとかいろいろいたんですけど，バランス調整が非常にむずかしくて，結果的には完全無敵になりました。

『KOF'94』はパラレル・ワールドの物語

――ストーリー的な部分なんですけど，『餓狼伝説』や『龍虎の拳』とはどんなふうにオーバーラップしていると考えればいいんですか？

A：ご存じのように『餓狼』と『龍虎』っていうのは，かなり時代的に差がありますよね。だから，『KOF'94』というのは，原作の流れとは別のところに存在する作品だと考えていただければいいと思うんです。『ドラゴンボール』とか『仮面ライダー』でも，テレビ版と劇場版とでは，まったくちがう流れだったりするじゃないですか。そういう感じで，見ていただければ。

――本当に，夢のゲームというか特別編とでもいうような感じですね。

A：『餓狼』には『餓狼』の時代の流れがあって，『龍虎』には『龍虎』の時代の流れがあると思いますんで。『KOF'94』は，パラレル・ワールドみたいなものですかね。ただ，ボクらが開発している途中で『餓狼スペシャル』や『龍虎2』がでて，いろいろと驚かされたこともありましたね。たとえば，『龍虎2』のエンディングではタクマが現役を引退してしまっていたとか（笑）。『KOF'94』では，タクマは現役バリバリの格闘家として登場していましたから，アセりましたよ（笑）。

――ラストにルガールがでてきますけど，これはギースの親族なんですか？

A：さあ，どうでしょう（意味シン）。もともとルガールは，1回闘った相手の技を見切って自分のものにしちゃうような性格づけで，全部のキャラの必殺技を使わせようとしていたんですけど，容量と時間の問題でそれができなくなってしまいました。烈風拳やカイザーウェイブを使ってくるのは，その名残と言えなくもないですね。

――ルガールを使うことはできないんですか？

A：それは絶対にできません。そう言えば，ゲームが発売された直後に「『KOF'94』でギースが使える」というウワサが流れていたみたいで……コマンドまで伝わっていたらしいんですよ。ROMの中にギースのデータなんて入っていませんから，そんなことができるわけはないんですけど。

――実際にゲームが発売されて，ユーザーからの反響はどうですか？

A：一番うれしかったのは，主人公の京の人気がでてきているってことですね。最初はやっぱり『餓狼』と『龍虎』の対決の部分でハガキとかもらったりしたんですけど，最近はわりとオリジナルのキャラへの投稿も増えてきて，担当者はみんな喜んでます。

アテナの登場デモは16パターン

――開発中にはいろいろなことがあったと思うんですけど，とくに印象に残っている苦労話を教えていただけますか？

A：『餓狼』とか『龍虎』のキャラクターは，それらの必殺技とか特徴的な部分をある程度残さないとマズイかなと思って気を使いましたね。『餓狼』のキャラに関してはそれほど苦労はしなかったんですけど，『龍虎』のキャラがですね……もともと『龍虎』って気力システムがありますよね？　それが『KOF'94』では完全になくなってしまって，気力なしで必殺技が使えるわけですよ。すると，龍虎チームはものすごく強くなってしまいまして……そのあたりの調整とかが，むずかしかったですね。

――アテナはどうだったんでしょう？

A：じつは，私の上司が元『アテナ』の開発メンバーだったんですけど，かなりアテナには思い入れのある人でして，『KOF'94』のアテナを見ては「ちがう，これはアテナじゃない」とか，よく注文をつけてきましたね（笑）。最終的には，若者の感覚のアテナになったんですけど。

――アテナって『サイコソルジャー』ではセーラー服を着ていましたよね？今回も登場デモでは着ていますけど，脱ぎ捨ててしまうのはなぜなんですか？

A：アテナをセーラー服のまま闘わせようという案はあったんです。ただ，海外でセーラー服はわからないだろうというのと，『KOF'94』の新しいアテナっていうのがデザインできたんで，それが流行ってくれればなと思い，今のアテナになりました。あの登場デモは，スタッフの趣味です（笑）。あそこで16パターンも使ってるんですよ。ほかのデザイナーから「アテナだけ何であんなに使ってる」と文句も言われましたね。そうそう，アテナのシャイニングクリスタルビットは，企画者からのアイデアがくる前に，プログラマーが勝手に作ってしまったものなんですよ（笑）。

ちょっとした質問4連発

――ゲームに入れようとしたけれどボツになったアイデアや技には，どんなものがありますか？

A：『怒』チームの飛び道具で，手榴弾を投げるというのがあったんですけど，やっぱり格闘ゲームで手榴弾が爆

◀SNK本社の近くに新しくオープンしていたネオジオランド3号店。江坂には，ネオジオランドが3店も集中しているのだ。うらやましい！

発したらちょっとマズいなと思って，ボツになりました。ちなみに，はじめのうちは，ボーナス・ステージも入る予定だったんですよ。

――それはどんな内容だったんですか？

A：プランナーに「100種類考えろ」と言って，実際に考えさせたんですけど，「空からボーナス・アイテムが降ってきて，それをプレイヤー・キャラが破壊する」とか，ぶっとんだアイデアが多かったですね。そのころは，ちょうどボーナス・ステージは格闘ゲームに必要だっていう考えが主流だったんですが，100種類近く考えた結果いらないだろうって（笑）。『KOF'94』では，いち早くボーナス・ステージのカットを決定していました。

――CPUキャラのアルゴリズムは，どんな形になっているんでしょうか？

A：難易度が8段階くらいありまして，残りタイムとか，何チーム目の何人目なのかっていうことで，内容が変わっていくようなシステムになっています。基本的なシステムは『餓狼』に近いですね。ちょっとちがうのは，コンピュータがプレイヤーの行動をチェックする量が，『餓狼』の倍から3倍くらいあるってことです。ジャンプひとつとってみても，踏み込み・上昇・下降・着地……それだけでも4種類の行動をチェックしています。

――ところで，京ステージにいる女子高生らしき女の子は，京の彼女なんでしょうか？

A：あっ，あっ！　それはいいところに気づきましたね。じつはそうなんです。誰も気づかないと思ってたのに。最初，日本ステージの演出で，京が死んだときに彼女が現れるっていうスゴい演出があったんです。ほかにも，京の登場演出で，街並をバイクで走ってくるシーンとかも考えていたんですよ。日本ステージの背景に置いてあるバイクは，京のものなんです。

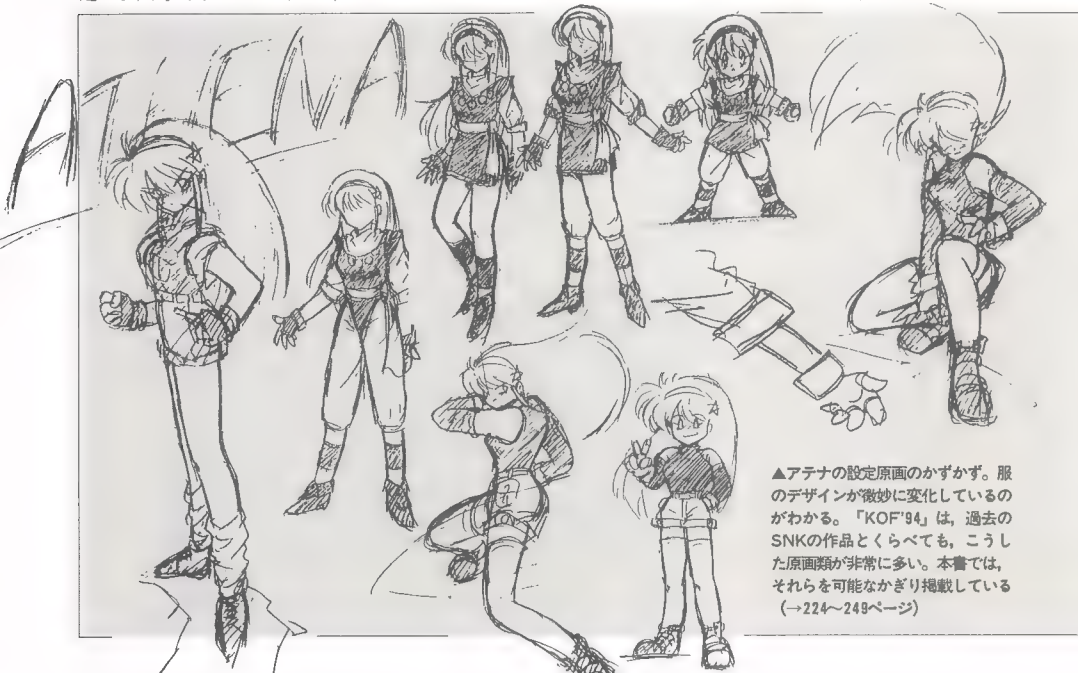
海外版は舞の胸が揺れない!?

――『KOF'94』のアメリカ・バージョンは，日本版と何かちがいがありますか？

A：まず，海外バージョンは，血しぶきがでないようになっています。それと，舞の胸ですかね（笑）。海外の家庭用ネオジオ版は舞の胸が揺れないようになっているんですよ。あれはデザイナーが暴走して……（笑）。普通グラフィックのパターン数は多くて6枚ぐらいなんですけど，舞の胸は16枚でアクションしているんです。　開発の中ではけっこう評判よかったんですけど（笑），海外では教育上良くないものはすぐにクレームがきますので，家庭用だけはそれを取り除きました。ただし，隠しコマンドを入れると，ちゃんと揺れるようになるんですよ。そのコマンドは，SNKアメリカのほうにユーザーが問い合わせすると，教えてくれるシステムになっています。

――ほかにも，海外がらみで苦労された点はありますか？

A：マスター・アップする直前に，チョイ・ボンゲが，ある映画のキャラクターに似すぎているっていう意見が海外のスタッフからとどいて，修正が大変でしたね。最初，チョイは横シマの



▲アテナの設定原画のかずかず。服のデザインが微妙に変化しているのがわかる。「KOF'94」は，過去のSNKの作品とくらべても，こうした原画類が非常に多い。本書では，それらを可能なかぎり掲載している（→224～249ページ）

シャツを着ていたんですよ。それを急きょ，ヒゲをはやして服を無地に変え，サスペンダーをつけて，という作業を行ないました。

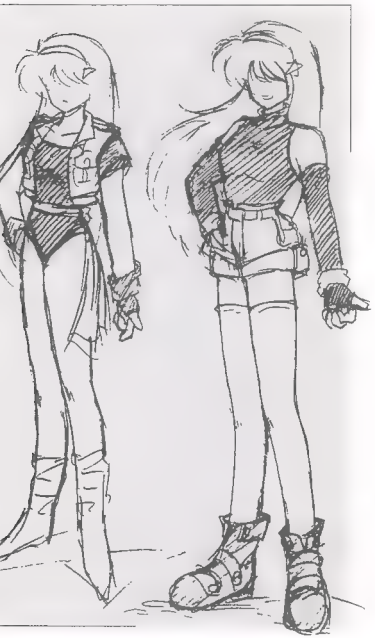
あと，ブラジル・ステージの背景に原住民の子供たちがいますけど，最初彼らは裸でお尻をだしたりしていたんですね。子供だからいいだろうと思っていたんですけど，最終的にはマズイということになり，変更しました。

名前に関する秘話

── キャラクターの名前についてなんですけど，たとえばチョイ・ボンゲとかチャン・コーハンとかは韓国の言葉なんですか？

A：ええ。コーハンっていうのは韓国語で「巨漢」，ボンゲは「稲妻」っていう意味です。余談ですが，シイ・ケンスウという名前は，シーケンス（自動制御プログラム）を組んでいたプログラマーが命名したものなんですよ。

── 制作途中で名前の変わってしまったキャラクターもいるんですか？



◀ゲームを開始すると，餓狼&龍虎チームが表示される『KOF'94』。しかし制作者は，草薙 京をはじめとするオリジナル・キャラへの思い入れのほうが強いようだ

A：そうですね。ラッキーは最初ビンセントっていう名前だったし，ヘビィ・D！やブライアンも変わったし。そのへんは外国人にくわしい人から，「黒人やアメリカ人はこういう名前はつけないよ」っていう指摘がありまして変えたんです。

あと，京の名前も最初は「霧島翔」だったんです。草薙 京に決まったのは，けっこう最後のほうになってからですね。その名前にしたおかげで，なかなかカッコいい設定ができました。御先祖様がじつはヤマタノオロチを倒した一族で，そのときに使ったのは，草薙の「剣」じゃなくて「拳」だったっていう……。だから超必殺技が「大蛇薙（おろちなぎ）」という名前で，それがヤマタノオロチを倒した技という設定になっているんです。

── 必殺技の名前もいろいろ変わったんですか？

A：たとえば京の技に「闇払い」っていうのがありますね？　あれは最初，空中を飛んでいる玉だったんですよ。だから「火の玉飛ばし」って呼んでました。「鬼焼き」は「ぐるぐるパンチ」とか，「龍車」は「くるくるキック」とか（笑）。大門の「地獄極楽落とし」も最初は「お気楽極楽落とし」，アテナの超必殺技も「くるくるサイコボール」って呼ばれてましたね。「バリバリバルカンパンチ」は，プログラムのチェックをするときに，わかりやすい仮の名前をつけておいたんですが，評判は良かったのか，そのまま残りました。それに対抗して，クラークの必殺技は「ガリガリガトリングアタック」っていう名前だったんですよ（笑）。

はたして『KOF'95』はあるのか!?

──『KOF'94』は非常に好評なんで，たとえば来年に『KOF'95』が登場するってことはありますか？

A：そういう質問が，一番ビクビクくるんですよ（笑）。いまのところは，まだ検討中です。すべてはユーザーのみなさんの反響しだいですね。

──今から『'95』を作るとしたら，ものすごく苛酷なスケジュールになりそうですね。

A：だからもう本当に考えたくない（笑）。

──最後にこの本の読者に何かメッセージをいただけたらと思うのですが。

A：久しぶりに遊べるゲームだと思うんですよ。「超キツくてすぐやられる遊べるゲーム」だと思いますので楽しんでもらいたいのと，個人的には主人公チーム，京，紅丸，大門のチームを盛り上げていきたいので応援してもらいたいです。彼らの人気が上がれば『'95』『'96』という企画もでてくるかもしれません。次回作を期待していただけるなら，読者のみなさんの力でぜひ京を盛り上げてやってください。

▶勉学せいや。なんちて。(埼玉県/再仕込み醤油だ[illegible])【一般局長・チャート式である[illegible]着眼点はいいが、スペルがわから[illegible]】

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

超情報局

今回の超情報は、豪華カラーページ占拠作戦こそ失敗に終わったが、全8ページという過去最大の領土を得るに至った。では、恒例の役に立つ情報と役に立たない情報を、超豪華写真満載版でお送りしていこう。

実用編

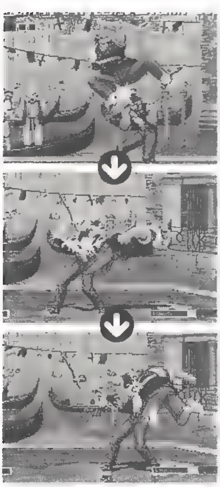
着地キャンセル

ジャンプ（or前ダッシュorバックステップ）で跳んでから着地直前に必殺技の入力を完成させると，着地の硬直時間をキャンセルして必殺技がでる。

これを空中でだす必殺技で行なうと，着地音と着地のケムリがでるにもかかわらず，空中必殺技がでるぞ（ただし，空中虎煌拳にかぎり普通の虎煌拳が優先される）。ジャンプ中に基本技or特殊技をだしていても，着地による残り動作のキャンセルを行なってから必殺技がでるので問題ない。

ちなみに，これをめくりジャンプ攻撃から行なうと，スクリューボディプレスにかぎり，コマンド入力方向は逆（相手の裏に回っているため）だが，技は前方に向かってでる。このときジャンプ攻撃から連続でつながっていたら，相手はめくられた状態のままなので，吸い寄せられるようにボディプレスを食らってくれるぞ。

なお，着地キャンセルで空中必殺技をだすと，本体の判定だけ「地上扱い」になっている。そのため，宙に浮かんでいるにもかかわらず，相手は地上の投げ技でそれを投げることが可能だ。



◀相手のうしろの肩に乗る感じで攻撃を当て，遅めにコマンド入力

◀着地キャンセルがかかると，前方へボディプレスが飛んでいく

◀食らった相手もまだめくり状態なので，一緒に引きずられていく

強制キャンセル・補足

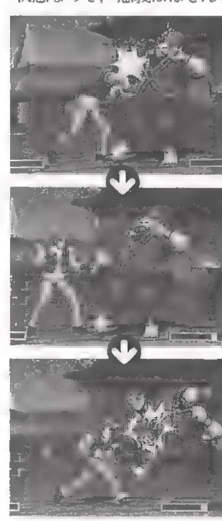
基本システムで触れている「強制キャンセル」（→109ページ）。これを利用すると，たとえばラルフやクラークは，キャンセル不可の近距離立ち強パンチの2ヒット目にキャンセルをかけて，ガトリングアタックをだせる。補足として，「強制キャンセル」を使ってだせる必殺技をすべて紹介しよう。

ヒガシ　……スクリューアッパー
チャン　……鉄球粉砕撃，
　　　　　　鉄球大暴走
ラルフ　……ガトリングアタック，
　　　　　　バリバリバルカンパンチ
クラーク……ガトリングアタック，
　　　　　　ウルトラアルゼンチン
　　　　　　バックブリーカー

空（から）キャンセル

投げの間合いの外で（ここ重要）基本技をヒットさせて，そこからキャンセルで必殺投げを仕掛けると，技のフォロースルーをキャンセルして“ニュートラル・ポーズ”にもどってしまう。その瞬間から別な技をだせるため，普通はつながらないような，強攻撃→強攻撃といった連続技が可能になるのだ。

なお，相手に基本技をガードされた場合にも同様の現象が起こる。間合いに関係なく成立するが，相手がガード状態なので，意義はほとんどない。



◀投げ間合いのギリギリ外から攻撃を当てる。微調整が必要になるぞ

◀必殺投げでキャンセルをかける。当然，投げられないが…

◀ニュートラル・ポーズにもどるので，別の攻撃で連続技を狙える

空中超必殺技

本来地上でしかだせない乱舞系の超必殺技，キムの鳳凰脚とリョウの龍虎乱舞は，空中でだすことができる。

やりかたは，コマンドの受け付け時間内に超必殺技＋空中必殺技のレバー入力を行ない，最後にボタンを入力すればOK。すると，空中必殺技をだすところで，優先順位の高い超必殺技のほうがでてしまうのだ。原理は，「強制キャンセル」のそれに近い。

なお，だせるのは空中必殺技とボタン入力が共通している必殺技にかぎられる。また，空中必殺技より優先順位の低いものは，たとえ超必殺技であってもだせない。そのため，ほかのキャラでは不可能のようだ。

ちなみに，キムとリョウもほかの必殺技では不可能らしいが，空中半月斬がでるという未確認情報も入っている。

▲▶これが空中超必殺技の瞬間だ。空中龍虎乱舞は難度が非常に高く，狙ってだすのは至難のワザ

これが空中鳳凰脚 空中龍虎乱舞のコマンドだ!!

空中鳳凰脚

鳳凰脚がだせる状態のときに，空中で
↓↙←→＋↓要素＋BD同時押し
（ただし，飛翔脚がだせる範囲内にかぎる）

空中龍虎乱舞

龍虎乱舞がだせる状態のとき，
ジャンプ中に↓→↘↙↓→＋C
もしくは，地上で↓→↗↘↙↓→＋C

投げ超必殺技

相手を宙にほうり投げるタイプの投げ技を使ったあと，相手が地面に落ちる直前に何らかの技をだすと，与えるダメージと得られる得点が，あとからだした技のものに変化する。

これを利用して，投げたあとに超必殺技をだすと，相手は超必殺技のダメージを受けるのだ。ただし，乱舞系の超必殺技は「相手と相打ちになったときのダメージ」しか与えない。可能なキャラおよび投げ技は，アテナ（CorDボタン），チン（Dボタン），ブライアン（Dボタン），キム（CorDボタン）。

ちなみに，ブライアンで投げ超必殺技をキメると，タックルがさらに相手の起き上がりをめくってくれる，というオマケもつくぞ。ただし，これは全員にキマるワケではなく，相手によっては起き上がる前に通り過ぎてしまったり，さきに相手が起き上がってめくれない場合がある。投げた相手のうしろにタックルで回り込むための広いスペースも必要で，タックルがフィールド端に届いてしまうと，滑走距離が変化し，相手が起き上がる前に通り過ぎてしまうのだ。

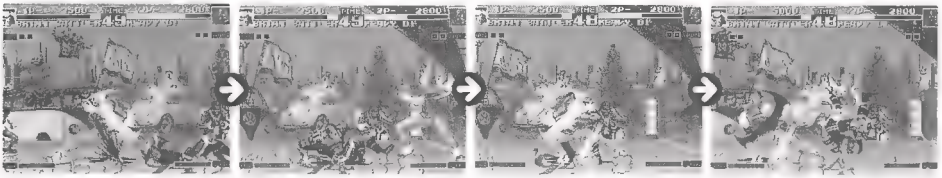
①通り過ぎてしまう相手……ケンスウ，チン，ハイデルン

対策は，ビッグバンタックルを遅めにだすこと。投げ超必殺技は成立しないが，タックルでのめくりを狙える。

②めくれない相手……紅丸，キム，チョイ，ラルフ，クラーク，舞，リョウ，タクマ，ロバート

対策は，わざと画面端に向かって投げ，タックルの滑走距離を縮めること。ただし，距離の調整がムズかしく，かぎりなく偶然でしかキマらない。

◀投げ鳳凰脚だと，点数はかせげるがダメージはこれだけ



▲ブライアンの場合，成功タイミングは一瞬しかない。慣れが必要

▲相手に超必殺技のダメージを与える。タックルは反転して……

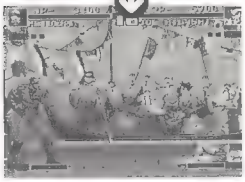
▲なんと相手の起き上がりに，タックルがめくり状態で重なるぞ

▲ガード方向をまちがえた相手はタックルも追加で食らってくれる

相打ち負け

おたがいあと1撃でKOというときに，「飛び道具を消せる必殺技」とそうでない技（スルーアタックと投げ技&つかみ技はのぞく）同士で相打ちすると，「飛び道具を消せる必殺技」をだしたほうがかならず負ける。さらに，相手はダメージさえ受けていないのだ。

◀ふっとばし攻撃とスクリューアッパーの相打ち



◀ふっとばし攻撃を使ったほうは生き残った

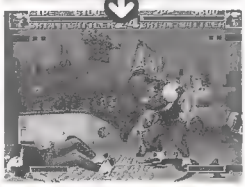
地形効果・その1

おたがいあと1撃でKOというときに，「飛び道具を消せる必殺技」同士で相打ちすると，たとえ2P側の体力がゼロになっていても，かならず2P側が助かって（勝って）しまう。

●飛び道具を消せる必殺技一覧

飛び道具系必殺技すべて
パワーゲイザー
スクリューアッパー
サイコリフレクター
シャイニングクリスタルビット
瓶簞撃
轟爛炎炮
裏百八式・大蛇薙
雷靱拳
雷光拳
ブラストアッパー
ソウルフラワー
ヘルバウンド
ビッグバンタックル
鉄球大回転
超絶竜巻真空斬
砕破
龍炎舞（炎）

◀突進技同士なので、ダブルKOに見えるが……



◀2P側は、ダメージを受けずに生き残った

地形効果・その2

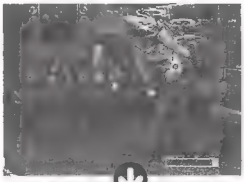
お互いに接近して同時に投げ技を仕掛けると，かならず1P側が勝つ。また，必殺投げと基本投げを同時に仕掛けると，必殺投げが勝つ（むろん，コマンド入力に失敗したり投げ間合いの外だったりすると結果は変わるが）。

ちがう入力で必殺技

大半の必殺技はコマンドを簡略化できるが，中にはほとんど関係ないコマンドでだせる技もある。紅丸の雷靱拳がそれで，「→↘→(→↘←)＋AorC」でもだせるのだ。

三つ(−2)のしもべに命令だ

チームバトル特有の「援護攻撃」だが，元々ひとりしかいないルガールに援護はないのか，と思ったら……



◀気絶したルガールに追い打ちを仕掛けると

◀うしろで座っていた黒ヒョウが襲ってきた！

大道芸編

名前の世界

●キング・オブ・店名ズ

190ページ左上の写真以外にもおもしろい名前の店はないものか，と「タウンページ」をパラパラとめくってみたら……。

☆50音順／キング・オブ・店名リスト

アテナ商会
アトリエ・ゴロー(美容院)
カットハウスジョー(美容院)
京（日本料理，居酒屋ほか）
京企画(衣料品)
キング(婦人服・子供服)
キング美容室
クラークトン囲碁サロン
シエ・ケンセイ(美容室)
不知火(居酒屋)
スーパーカットテリイ南
スラップショット(衣料品)
だいもん印刷
タクマビジネスセンター
バリバリ(衣料製造・卸)
ブティック舞(衣料品)
ペノム(居酒屋)
舞(居酒屋ほか)
ユリ(居酒屋)
ラッキー商会(アクセサリー)
（以上，タウンページより抜粋）

●R・S・Dの正体

ヘビィ・D.!の必殺技「R・S・D」。これは何の略称なのかと思ったら，「Rolling Spiral Driver(ローリング・スパイラル・ドライバー)」であることが判明した。

●変な声大賞

各地よりエントリーし，キビしい予選を勝ち抜いてきた「この声はこんなふうに聞こえるぞ！」の頂点を決める，第1回オール・アバウト・変な声大賞。選考の結果，各賞が以下のように決定しました。

☆最優秀賞

ジェノサイドカッター「臭いか！」

☆優秀賞

昇龍弾「醤油だ」

ヘビィ・D.！・勝利セリフ「調子ええ」

☆審査員特別賞

イタリア「エドウィン」

ブラジル「待ってよ」

超球弾「要求（は）何や」

龍顎砕「理由が聞きたいんや」

「龍咳散や」

チン・つかみ技「あのねのね」

ブラストアッパー「アッパッパー」

日本の世界

●草薙家のナゾ

「炎を操る武術」を使う草薙家とは，いったいどのような家系なのだろうか。疑問を解明すべく調査を行なった我々取材班は，ある機関より貴重な資料を入手した。ここに公開しよう。

――太古の昔，スサノオノミコトを守ったといわれる《草薙の剣》。だがしかし，スサノオを守護していたものは，草薙の剣（けん）にあらず，《草薙の拳》。つまり，草薙一族の拳（こぶし）にあった。

草薙一族は今もなお，その力を受け継ぎ，先祖代々に伝わる《炎を操る武術》をたしなんでおり，京はその草薙一族の直系にあたるのであった。

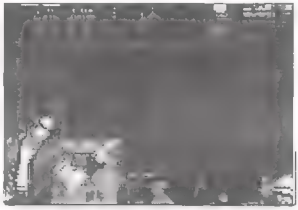
●全員合わせて……

3人とも自然現象（火，雷，地震）を必殺技とする，奇怪な日本チーム。そこに奇妙な法則が発見された。この順番を並び変えてみると……そう，「地震」「カミナリ」「火事」となるのだ。

では，残された「オヤジ」はどこにいるのかというと，日本チームでルガールにたどり着いたときのデモに……。

●パラレルワールド

日本ステージの背景には，行き先を示した交通標識があるが，実際の地図と見比べてみると，標識の地名と位置関係が一致する場所がどうしても見つからない。ちなみに，五反田は我がスタジオベントスタッフのある場所だ。



▲これが問題の標識。場所を誰か教えて

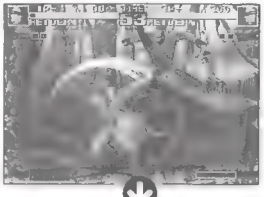
●京はひねくれ者？

草薙　京の後方ジャンプ強キックだけは，垂直ジャンプ強キックと同じ技がでる。逆を言うと，前方ジャンプ強キックだけちがう技がでるのだ。

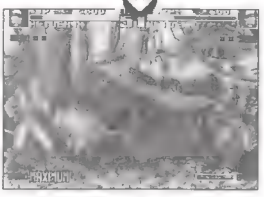
必殺技の世界

●怒りの教官

このゲームではときどき，パワーのたまり具合いに関係なく，1発で相手に大ダメージを与えるときがある。「クリティカル」と呼ばれるこの現象，なぜかハイデルンの必殺技でよく確認される。「ムーンスラッシャーの手刀の角度が上方向斜め45度のとき相手のジャンプ攻撃と相打ちすると，相手の体力が5割，マキシマムなら8割減る」「1P側で相手に強ムーンスラッシャーをヒットさせたあと，ストームブリンガーを仕掛けると倍ダメージ」などの説があるが，原因や法則は不明だ。



◀これが疑惑の「斜め45度」



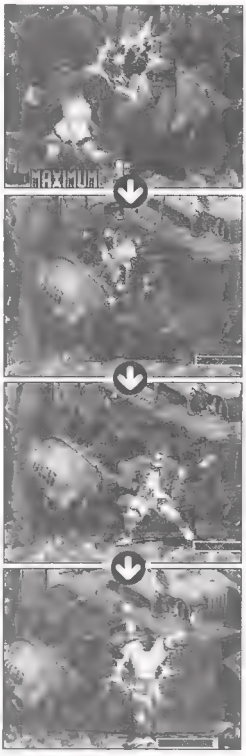
◀相打ちでこのダメージ

●しゃがみガード不可の神龍天舞脚

京，チョイ，ハイデルンに対してのみ起こる現象。

ケンスウのパワーがマキシマムのとき，フィールド中央で相手と密着して立ち強攻撃→神龍天舞脚をキャンセルで仕掛ける。すると，1回目のジャンプで相手と重なるように着地して，直後の攻撃を相手はしゃがみガードできなくなるのだ（立ちガードならOK）。

ほかの相手に対しては，しゃがみガードで防がれるか，連続技が成立する。ちなみに，連続で食らってくれるあわれな人たちは，チン，紅丸，ラッキー，キム，キングの5人だ。



◀密着して近距離立ち強パンチ→神龍天舞脚をだす

◀反動が大きいため攻撃が届かず，かわされてしまう

◀1度目のジャンプ攻撃のあと，重なるように着地

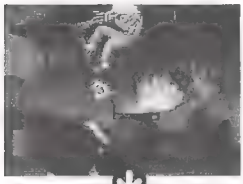
◀すると，つぎの攻撃をしゃがみガードで防げない

必殺技の哀歌

●アル中

チンの轟爛炎炮とチョイの飛翔空裂斬が相打ちすると，チンがその場でケイレンして，一切の操作を受け付けなくなる。チンが体力負けしたままタイム・オーバーまでほうっておくと，ゲームの進行が止まってしまうぞ。

相打ち時にどちらかがKOされると，一瞬止まったように見えるが，何とかつぎの試合へすすむ。まさにチン現象？



◀まずは相打ちをする。成功率は半分くらい

◀チンは高速ケイレンしたまま動けなくなるぞ

●天地返して得点稼ぎ

まず，大門の天地返しを相手にかけよう。ほうり投げた相手が落ちてくるころで技の硬直がとけるので，すかさず何か攻撃をだす。すると，その攻撃の得点がスコアに加算されるのだ。

ただし，それによって相手に与えるダメージが増加する，ということはない。あしからず。

●ゲージを消耗せずに超必殺技

パワーがマキシマム状態のときに超必殺技をだすと，たとえ攻撃がでる前に相手の攻撃を食らった場合でも，ゲージはゼロにもどされてしまう。

ところが，D・クレイジーにかぎり，最後の1発をだす前なら，いつダメージを受けてもパワーゲージを消耗しない。ラッキー？

◀D・クレイジー、ゴー
◀ダメージ、ウケマース
◀ゲージ、ヘリマセーン
◀トッテモ、オトクーネ

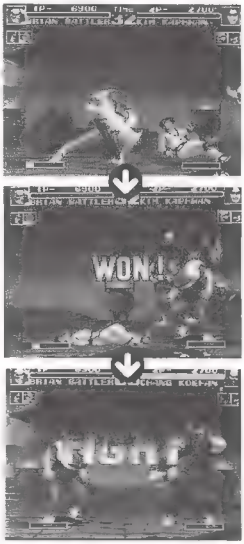
●地形効果・その3

チャンの鉄球大回転は，キャラが右向きのときと左向きのときで，回転速度がちがうのだ（左向きのときのほうが速い）。そのため，最大ケズリ回数も1～2回ほど増加する。

ちなみに，左向きのときは鉄球を左手で持っている。チャンは左利き？

●体力が回復しない？

チーム戦で，ブライアンが「投げ超必殺技」で相手をKOすると，勝利時に体力を回復することなく，つぎの相手との闘いに突入してしまう。基本技で相手を倒した瞬間に，その技にキャンセルをかけて超必殺技をだしても，同様の効果が得られる。



◀投げビックバンタックルでフィニッシュ！
◀停止後、勝ったのに勝利ポーズをとらない
◀体力回復しないまま、つぎの相手と闘うハメに

ユリのキング・オブ・ファイターズ日誌「餓狼さんはじめまして編」

10／30

今日，『餓狼』の人たちがくるんだって。わたし，すっごく楽しみなの。いろいろ話とかして，一緒に写真も撮って，あ，あと技とかも教わって，お兄ちゃんをギャフンって言わせてやるんだから！

テリーさんからは，「くらっくしゅーと」って技を教わろおっと……えー？　ちょっとぉ，これすっごくムズかしいよおー

アンディさんって，すっごくマジメ。「こっぽう」の型とかをていねいに教えてくれたの。だけど，ガニマタはちょっとイヤ

ジョーさんは，やっぱり「うっしゃあ!!」よね。並んで写真撮ったんだけど，あまりの声の大きさにビックリしちゃったぁ

メモリアル・オブ・ファイターズ

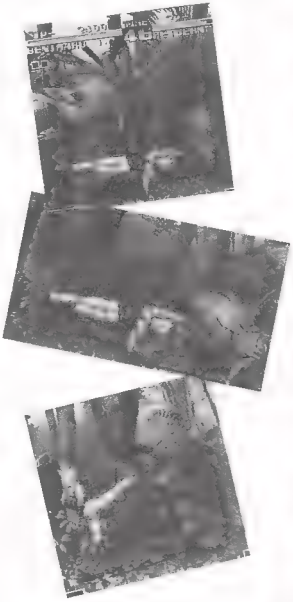
格闘の祭典『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。そこには，たぐい稀なる能力を持つ者たちだけが知りえる，闘いを通した友情がある。言葉を越えた言葉――彼らは，コブシですべてをわかりあえる。我々が見つめてきたそんな彼らの闘いの日々を，いま一度，振り返ってみる。

ブラジル奇行

いったい，彼に何があったというのだろうか。

南米に本部を構え，傭兵部隊を率い，そして自身の持つ殺人術を部下たちにたたき込んできた，冷静冷酷な鬼教官ハイデルン。その彼がいま，私の目の前でとっている行動は――。

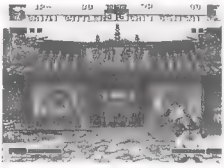
日本代表チームと，ハイデルン率いるブラジル代表チームの闘いを３日後にひかえたその日，私は取材のため，開催地そばの選手村へ向かっている途中だった。ちょうど試合会場を通りかかったそのとき……見てしまったのだ。



私は何事もなかったかのように，しかしつとめて静かに，その場を立ち去った。彼らに見つかったとき，きっと何かが壊れてしまう……そんな気がした。

ブライアン，中国に散る

ブライアン，試合前のパフォーマンスとばかりに得意のスクリューボディプレスを披露。あまりに高く舞い上がりすぎたか，そのままの姿勢で地面に激突，救急車で運ばれる。



◀思わず見上げるこの高さ。直後，チンの不戦勝が決定する

ユリ，投げ失敗す

◀果敢に投げにいくも，キングの華麗なステップに思わずおっとっと

オヤジ，うろたえる

何十年にも渡る修行に身をケズり，自らの人生を捧げてきた極限流空手の奥義を，弱冠17才のアテナにあっさり使われてショック。最近ではことあるごとに「引退」とつぶやいているとか。

◀カメラが捕らえた決定的瞬間

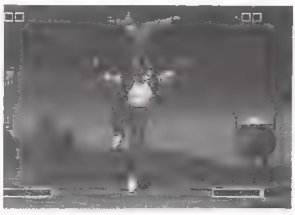
紅丸，空破弾をラーニング

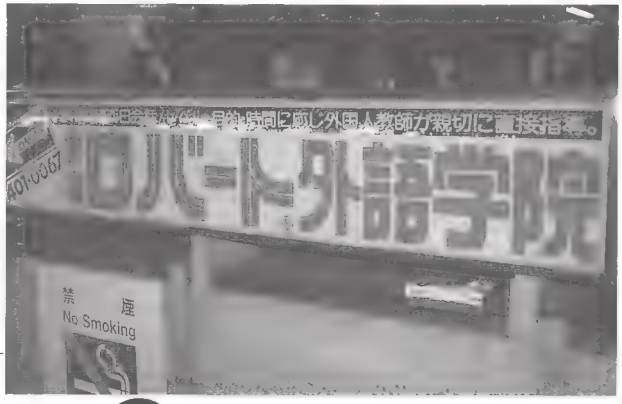
姿勢にナルシズムを感じるあたりが紅丸，と評判。アンディ談「でぎわの無敵時間はマネできないだろう。いくぞ！　空破ぐあー……」

◀空破弾の無敵時間がなくなったのを忘れていたようだ

韓国奇行

私は取材のため，選手村へ向かっている途中……見てしまった。……もう，イヤ。ジャーナリスト辞める。





超必殺技・奨励保障探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会

はじめに

4月1日に設立された「超必殺技(中略)会」は、『KOF'94』の超必殺技(投げ技以外)を両者が同時に使用して衝突させたときの結果について、調査を行なった。それが下の優劣表だ。これで超必殺技の利用価値が決定するわけではないが、超必殺技の無敵時間や攻撃範囲を確認するものとして参考にしてほしい。

中間距離編

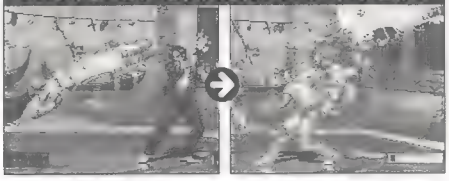
ここでいう中間距離とは、スタート時の間合いを意味する。遠距離編もやろうと思ったが、空振りに終わるケースが多いので割愛させてもらった。

有効度の総合点のトップはブライアン。その理由は右ページの密着編に書いたが、いささかサギくさい気もする。2位の舞と3位のキムは、攻撃判定の出現の早さが勝因となっている。

オモシロイのが、リョウ、ロバート、ユリ、タクマの極限流対決。意外なことに、ユリがリョウやロバートに勝っているのだ。リョウは胴体無敵、ロバートは下半身無敵、タクマは攻撃速度の早さ、ユリは攻撃範囲の広さが長所になっているからだろう。しかし、タクマ以外は19~21位と、見るに耐えられない結果を残している。

最下位はハイデルン。超必殺技でジャンプする前後(無防備)に攻撃されてしまうのが敗因だ。

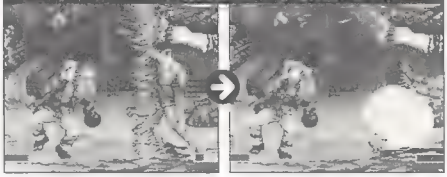
女の子にモテモテ対決(アンディVS京)



▲先手はアンディ。このままいけば、命中するのだが……

▲京も前進するので、このようにスリ抜けてしまうのだ

老人と嵐・対決(チンVSヒガシ)



▲チンの火炎とヒガシの竜巻で相殺しているのだが……

▲ヒガシが力尽きて(?)、チンの勝利となる

自分＼相手	総得点	順位	テリー	アンディ	ヒガシ	アテナ	ケンスウ	チン	京	紅丸	ヘビィ・D/	ラッキー	ブライアン	キム	チャン	チョイ	ハイデルン	ラルフ	ユリ	舞	キング	リョウ	ロバート	タクマ
テリー	66	7		5	0	0	5	0	3	2	5	5	3	1	1	0	5	5	5	1	5	5	5	5
アンディ	47	16	1		4	5	1	1	0	5	0	1	1	5	0	1	5	1	0	1	5	5	0	5
ヒガシ	65	9	0	2		0	5	1	3	1	4	5	3	1	5	0	5	4	5	1	5	5	5	5
アテナ	67	6	0	1	0		5	0	3	0	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	1	5	5	5
ケンスウ	44	17	1	5	1	1		1	1	5	0	5	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1
チン	75	4	0	5	5	0	5		1	5	5	5	1	1	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5
京	67	6	3	0	3	3	5	5		1	5	3	1	1	5	0	5	5	5	1	5	5	5	1
紅丸	62	11	4	1	5	0	1	1	5		1	5	1	1	1	0	5	5	5	1	5	5	5	5
ヘビィ・D/	49	15	1	0	2	1	0	1	1	5		4	1	5	1	5	1	5	3	3	5	1	1	3
ラッキー	55	12	1	5	1	1	1	1	3	1	2		1	1	1	0	5	5	5	1	5	5	5	5
ブライアン	85	1	3	5	3	1	5	5	5	5	5	5		1	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5
キム	77	3	5	1	5	1	1	5	5	5	1	5	5		1	5	5	3	5	3	1	5	5	5
チャン	72	5	5	0	1	1	5	1	1	5	5	5	1	5		5	1	5	3	5	5	5	5	3
チョイ	44	17	0	5	0	1	5	5	0	0	1	0	1	1	1		5	5	1	5	1	5	1	1
ハイデルン	33	22	1	1	1	5	1	1	1	1	5	1	1	1	5	1		1	0	1	0	1	1	3
ラルフ	50	14	1	5	2	1	5	1	1	1	1	1	1	3	1	1	5		5	3	1	3	5	3
ユリ	39	20	1	0	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	5	0	1		1	1	5	5	1
舞	83	2	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	3	1	1	5	3	5		1	5	5	5
キング	64	10	1	1	1	5	5	1	1	1	1	1	5	5	1	5	0	5	5	5		5	5	5
リョウ	35	21	1	1	1	1	5	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	3	1	1	1		1	1
ロバート	42	19	1	0	1	1	5	1	1	1	5	1	1	1	1	5	5	1	1	1	1	5		3
タクマ	51	13	1	1	1	1	5	1	5	1	3	1	1	1	3	5	3	3	5	1	1	5	3	

※表内の数字は、5……一方的に勝つ／4……相打ち(自分の攻撃が先に当たる)／3……相打ち(同時)／2……相打ち(相手の攻撃が先に当たる)／1……一方的に負ける／0……どちらも空振るor攻撃が当たる前に相手の技が終わってしまう

密着編

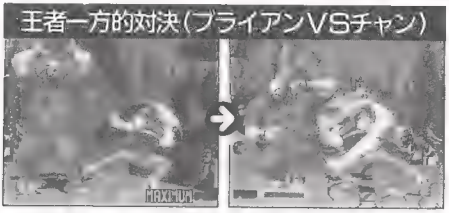
なんと，チンが全敗を記録。さらに，あの京もチン以外には全敗というオモシロイ結果になった。

そして，ブライアンがV2を達成。相手をスリ抜ける特殊能力が，ここにきて開花したと言える。191ページの追加情報も見てほしい。

2位のケンスウ，3位のチャンは，攻撃判定が出現するまでは全身無敵なのが強み。本来なら最弱のアテナも，同着3位と健闘している。

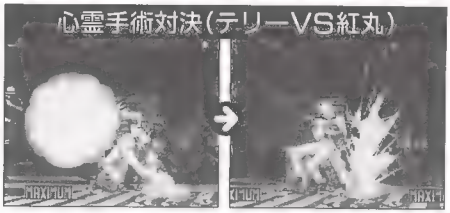
面影の部屋

密着時の対決では，炎や竜巻などの攻撃部分だけを残したまま，使い手がボコボコにされることがある。その総集編だ。



▲全身無敵のチャンをブライアンがスリ抜けて……

▲後方から襲いかかる。ほかの対決も大半はコレで勝っている



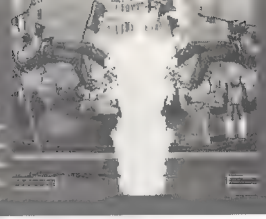
▲完全密着していると雷光拳がテリーをスリ抜けてしまうのだ

▲その直後に，パワーゲイザーがヒット。紅丸の悲しい敗北だ

自分＼相手	総得点	順位	テリー	アンディ	ヒガシ	アテナ	ケンスウ	チン	京	紅丸	ヘビィ・D／	ラッキー	ブライアン	キム	チャン	チョイ	ハイデルン	ラルフ	ユリ	舞	キング	リョウ	ロバート	タクマ
テリー	71	9		2	5	1	1	5	5	5	2	5	1	1	1	5	5	5	5	1	1	5	5	5
アンディ	79	5	3		5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	1	5	0	5	5	0	5	5	5
ヒガシ	60	10	1	1		1	1	5	5	1	2	5	1	1	1	5	5	3	5	1	1	5	5	5
アテナ	81	3	5	1	5		1	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	1	5	5	5
ケンスウ	84	2	5	1	5	5		5	5	5	0	5	5	5	1	5	5	1	5	5	1	5	5	5
チン	21	22	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
京	25	21	1	1	1	1	1	5		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
紅丸	57	13	1	1	5	1	1	5	5		5	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5
ヘビィ・D／	60	10	4	0	4	5	0	5	5	1		4	1	5	1	4	0	5	3	3	3	1	1	5
ラッキー	50	17	1	1	1	1	1	5	5	1	2		1	1	1	5	1	5	5	1	1	5	5	1
ブライアン	85	1	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5		1	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5
キム	79	5	5	1	5	1	1	5	5	5	1	5	5		1	5	5	3	5	5	1	5	5	5
チャン	81	3	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5		5	0	5	3	5	3	3	3	3
チョイ	58	12	1	5	1	1	1	5	5	5	2	1	1	1	1		5	5	1	5	1	5	5	1
ハイデルン	52	15	1	1	1	1	1	5	5	5	0	5	1	1	0	1		3	5	1	5	5	5	0
ラルフ	52	15	1	0	3	5	5	5	5	5	1	1	1	3	1	1	3		1	3	1	1	1	5
ユリ	53	14	1	1	1	1	1	5	5	1	3	1	1	1	3	5	1	5		1	5	5	3	3
舞	73	8	5	1	5	1	1	5	5	5	3	5	5	1	1	1	5	3	5		1	5	5	5
キング	78	7	5	0	5	5	5	5	5	5	3	5	1	5	3	5	1	5	1	5		3	1	5
リョウ	45	19	1	1	1	1	1	5	5	1	5	1	1	1	3	1	1	5	1	1	3		5	1
ロバート	45	19	1	1	1	1	1	5	5	1	5	1	1	1	3	1	1	5	3	1	5	1		1
タクマ	48	18	1	1	1	1	1	5	5	1	1	5	1	1	3	5	0	1	3	1	1	5	5	

ここまではしたくなかった……

連続技研究委員会 in冥土



なにやら物騒なタイトルがついている当コーナー，ただの連続技紹介ページではございません。「冥土」というタイトルどおり，相手を冥土送り（KO）にしてしまう方法を紹介する，世にも恐ろしいページなのです。

当委員会の規約は，「お互い体力が満タンの状態から，気絶などを通して，相手になにもさせずに一気にKOしてしまうこと」。そのために，実戦ではまるで狙えない連続技から地獄の弱攻撃連打まで，写真と簡単な解説付きで用意しておきました。

なお，さまざまな計算式を通している関係で，同じ攻撃でも与えるダメージは増減します。むろんそれも考慮して，できるだけ多くの相手に有効な組み合わせを用意しております。

下の解説では，冥土送りを狙うために，連続技のダメージを少しでも大きくする方法をいくつか紹介してあります。ご参考にしてくださいませ。

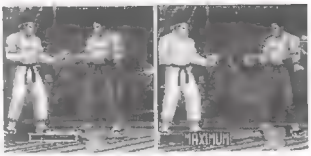
最後に「やられ役」は，キャラクターがよく見えるステージにいて，平均的な体格と耐久力を持つ者……という審査の結果，キムに決定しました。

◀見事やられ役に選ばれたキム氏。「テコンドーは私の人生。悪の連続技になぞ負けな……あっ……」

冥土送りの秘技・その1「パワー・マキシマムで連続技」

パワーがマキシマム状態のときは，攻撃力と技が当たったときの反動が1.5倍になる。反動が大きくなるぶん，間合いもすぐ開いてつぎの攻撃が届かなくなるのはキツイが，連続技で与えるダメージも飛躍的に増大する。もし，マキシマム状態の連続技で相手を気絶させられたら……冥土行きは確定だ。

反動の大きさをカバーするには，めくりジャンプ攻撃が有効だ。これを使って，間合いをはなさずに地上攻撃へつなごう。あとは，地上での基本技にキャンセルをかけて高速の突進技or飛び道具でフィニッシュ，といきたい。



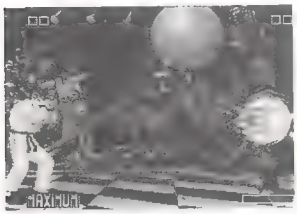
▲大門で近距離立ち強パンチを当てたときの反動。左が通常時，右がMAX時だ

冥土送りの秘技・その2「超必殺技で連続技」

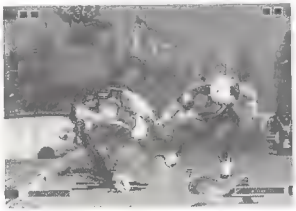
超必殺技で連続技をキメると，大ダメージ確定だ。その方法は二つある。①飛び道具を撃ち，それを超必殺技で追いかける（アンディ，京，ラッキー，ハイデルン，ユリ，キング，リョウ，ロバート，タクマ）

相手が画面端にいないとほぼ不可能。相手の起き上がりや攻撃避けに飛び道具を重ねておくと，キメやすくなるぞ。②基本技にキャンセルをかけてだす

ただし，マキシマム状態だと間合いが開きすぎてつながらなくなってしまうキャラ（テリー，ジョー，ケンスウ）と，いつでも連続技になるキャラ（アテナ，紅丸，大門，ブライアン，キム，舞）がいる。



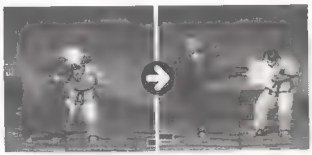
▲でるのが遅い乱舞も，飛び道具を撃ち，それを追いかけることで連続技が可能



▲攻撃がすぐにでるなら，基本技にキャンセルをかけてだせばOKだ

冥土送りのテクニック・その3「目押し」

通常，地上で攻撃をだしたあとは技のもどる動作が入り，その間はつぎの攻撃をだせない。しかし，その「もどり」が速い場合は，食らった相手がのけぞっているうちにつぎの技へつなぐことも可能。もどりの速い弱攻撃→でるのが速い強攻撃，あるいは食らった相手が倒れない必殺技→基本技が，実現可能な組み合わせだ。いくつかあるので探してみよう。



▲技と技の合い間にニュートラル状態が入らなくなるまでタイミングを煮つめろ

餓狼伝説チーム

テリー　冥土6段

近距離立ち強パンチの1HIT目でキャンセルをかけるのがミソ。気絶後の技は，相手の体力が赤いならパワーゲイザーで代用可能だ。

（マキシマムまでパワーをタメる）

アンディ　冥土6段

強・斬影拳は強・飛翔拳でも代用可能（ただし難度は高い）。気絶後の技に超裂破弾を使ってもいいが，KOまでいかない場合があるぞ。

（マキシマムまでパワーをタメる）

ヒガシ　冥土6段

めぐりジャンプ強キックは，ジャンプの頂点を越えたらだす。気絶後の連続技は，ジャンプ強パンチを当ててから連打をはじめると成功率が高い。

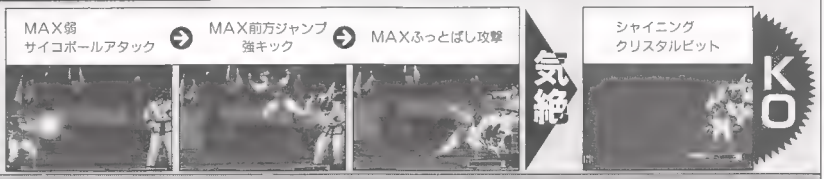
（マキシマムまでパワーをタメる）

サイコソルジャーチーム

アテナ　冥土4段

相手が画面端のときのみ可。最初のサイコボールを撃つ位置に注目。気絶後は「くり返し」か「近距離立ち強パンチ→クリスタルビット」でもOK。

（マキシマムまでパワーをタメる）



ケンスウ　冥土11段

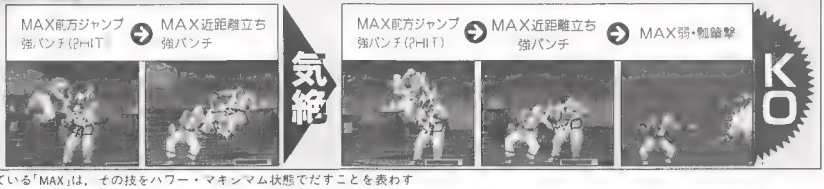
神龍天舞脚でKOできない場合がある。アテナと同じ方法（弱・超球弾→前方ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチの3段）を使うと確実だぞ。

（マキシマムまでパワーをタメる）

チン　冥土7段

ジャンプ攻撃は，チンが体力ゲージの下まで降りたらだす。パワーをタメずに，めくりジャンプ強パンチ(2HIT)→立ち弱パンチ×7も冥土行きだ。

（マキシマムまでパワーをタメる）

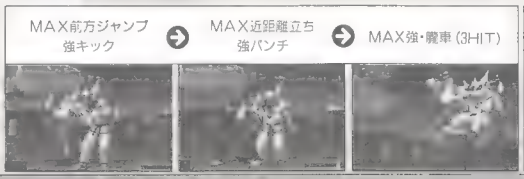


※技名の前についている「MAX」は，その技をパワー・マキシマム状態でだすことを表わす

日本最強チーム

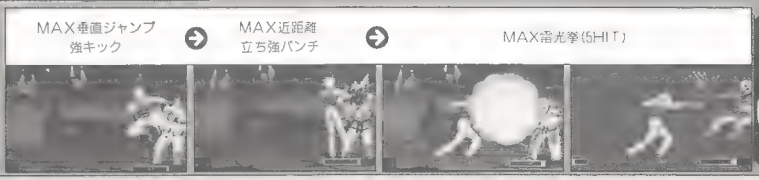
京　冥土6段

ジャンプ強攻撃→立ちorしゃがみ強攻撃→必殺技→（気絶）→超必殺技という，正統派かつシンプルな組み合わせ。実戦でも狙えるレベルだろう。



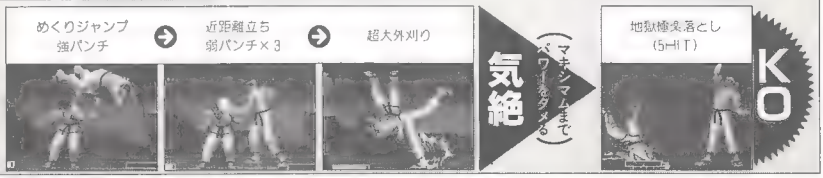
紅丸　冥土7段

恐怖の一発昇天連続技。相手が画面端でのみ可能で，しかも垂直ジャンプから狙う。非実戦的だが，この背徳の快感を一度は確かめてほしい。



大門　冥土10段

大門の必殺投げには気絶値があるため，連続技に組み込んで気絶が狙える。めくりジャンプ強パンチは，ジャンプの頂点あたりでだそう。



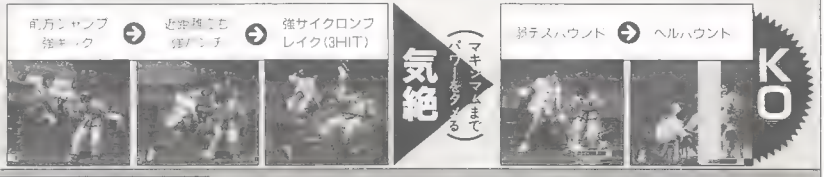
アメリカンスポーツチーム

ヘビィ・D！　冥土6段

パワーをタメていないなら，ブラストアッパーを弱ソウルフラワーに変えても気絶が狙える。気絶後は，D・クレイジーなら確実に冥土行きだ。

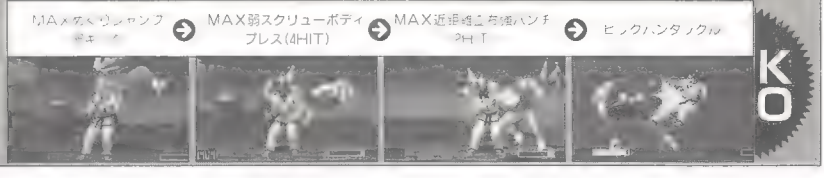
ラッキー　冥土7段

たまにKOできない場合がある。相手が画面端なら，アテナと同じ方法（弱デスバウンド→前方ジャンプ強キック→遠距離立ち強パンチ）も有効。



ブライアン　冥土8段

ボディプレスは着地キャンセル（→超情報局参照）を利用。ビックバンタックルは強パンチの2HIT目にキャンセルをかける。これで一発昇天だ。



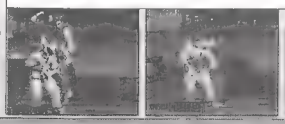
キムの教育してやるチーム

キム　冥土18段

めくりジャンプ強パンチはジャンプの頂点あたりでだして，相手のうしろの肩に腰を乗せるように当てる。背の高い相手にキメるのは困難だろう。

（マキシマムまでパワーをタメる）

気絶



KO

チャン　冥土6段

しゃがむor気絶などで，相手の姿勢が低い場合にかかり可能な技だ。気絶後の連続技は，前方ジャンプしたあと強キック→弱パンチ連射でOK。

（マキシマム寸前までパワーをタメておく）

（マキシマムまでパワーをタメる）

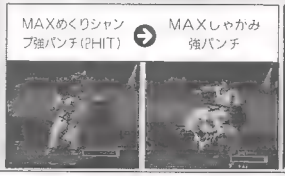
気絶

KO

チョイ　冥土7段

使用するボタンは強パンチのみ。ジャンプの頂点をすぎたら強パンチを連打しつづけ，レバー入力だけをタイミングよく行なえばいい。

（マキシマムまでパワーをタメる）



気絶

KO

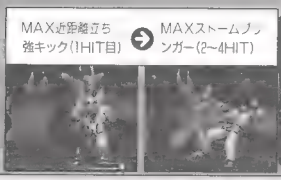
怒チーム

ハイデルン　冥土7〜9段

垂直ジャンプ強キックは，ジャンプの頂点あたりでだす。これが入ると相手の体力は8割減るので，好きな連続技かファイナルブリンガーでKOだ。

（マキシマムまでパワーをタメる）

気絶



KO

ラルフ　冥土9段

垂直ジャンプ強攻撃の気絶値の高さを利用した連続技。垂直ジャンプの頂点あたりで強キックをだそう。実戦では狙いにくいのが難点か。

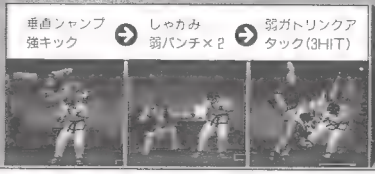
（マキシマムまでパワーをタメる）

気絶

KO

クラーク　冥土22段

バルカンパンチはでた時点でボタン連打をやめると，いいタイミングで技が止まる。そして，相手が落ちてくるところを狙ってトドメの一撃だ。



気絶

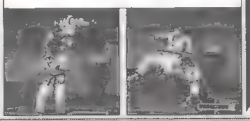
KO

女性格闘家チーム

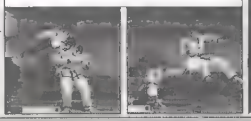
ユリ　冥土32段

連射付きボタンでないとムズかしい。めくり強キック→しゃがみ弱パンチ×10は気絶→気絶なので，それをくり返してもいい。ただし，ムナシイ。

（マキシマム寸前までパワーをタメておく）



気絶



気絶

（マキシマムまでパワーをタメる）

KO

舞　冥土5〜6段

必殺忍蜂のレバー入力中にCボタンを押してしゃがみ強パンチをだすのが理想的だが，慣れが必要。近距離立ち強パンチ→必殺忍蜂で代用も可。

（マキシマムまでパワーをタメる）

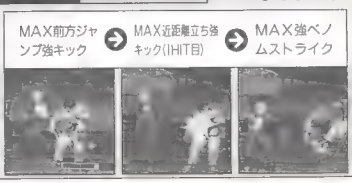
気絶

KO

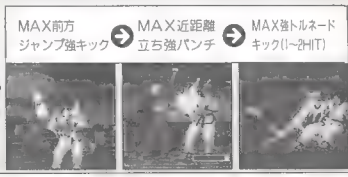
キング　冥土6〜7段

近距離立ち強パンチを近距離立ち強キックに変えると，トルネードキックをだしづらい（入力に余裕がなくなる）が，強キックのみで構成できる。

（マキシマムまでパワーをタメる）



気絶



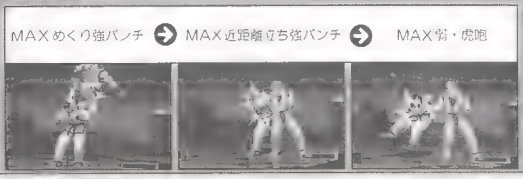
KO

龍虎の拳チーム

リョウ　冥土18段

マキシマム時にこれができるのはリョウのみだ（ロバートは龍牙が空振る）。3段目の虎咆は強・虎煌拳でも代用可（リョウ，タクマのみ）。

（マキシマムまでパワーをタメる）

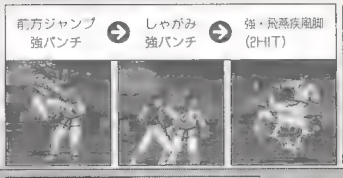


気絶

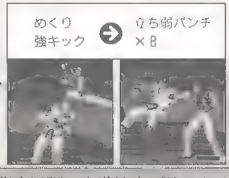
KO

ロバート　冥土14〜15段

ロバートに，気絶可能なマキシマム連続技をのぞむのは酷。そこで，相手を冥土送りにするために心を鬼にする。こんな連続技を使うのだ。



気絶



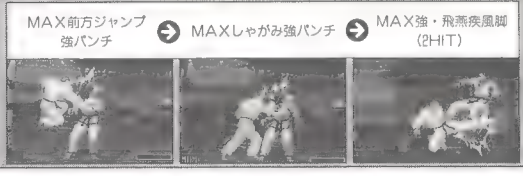
気絶

KO

タクマ　冥土6〜7段

タクマの飛燕疾風脚は突進速度が速いため，パワー・マキシマムでも連続技になる。気絶後の技は龍虎乱舞でもいいが，KOできない場合がある。

（マキシマムまでパワーをタメる）

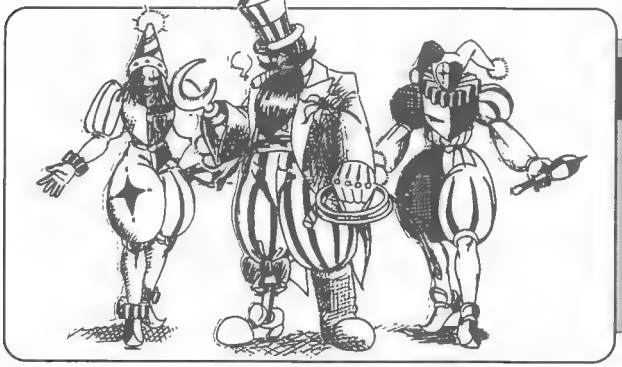


気絶

KO

THE KING OF FIGHTERS '94 予選落ちの人々

開発開始当初，『KOF'94』は奥行きのあるフィールドを使った，3人チーム対抗戦という設定で，『餓狼』や『龍虎』キャラが登場するオールスター戦という企画はなかった（ ›インタビューのページを参照）。その後，現在の形に変更されたのだが，ここでは開発初期段階に結成され，結局「KOF」本戦に出場できなかった幻のオリジナル・チームを紹介しよう。

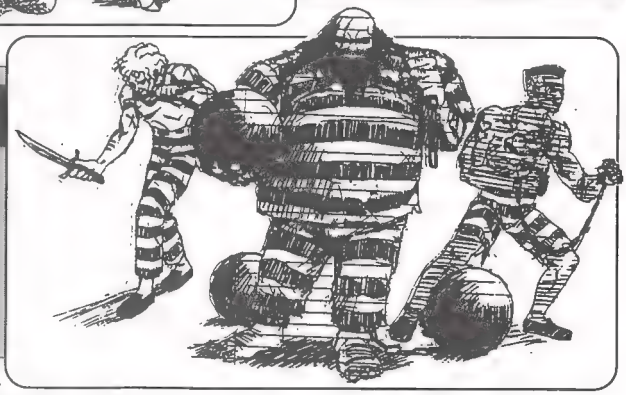


サーカスチーム

団長＋ピエロ２人という顔ぶれ。開発初期段階に考えられたチームは，あるテーマごとのグループになっているのだ。アメリカンスポーツチームは，この当時のイメージを残している。

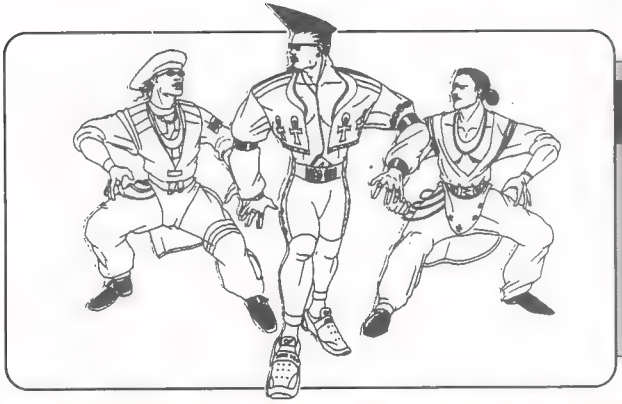
囚人チーム

中央にいるのはチャン・コーハン。開発途中でキムを登場させることになったが，組めるメンバーがいないため，悪人を更生させるという設定を考案し，このチームに参加させることになったという。



邪教チーム

見るからにあやしい雰囲気をただよわせているチーム。司祭＋教徒２人というところか。映画「インディ・ジョーンズ」を観ていたスタッフが，その中の登場人物から思いついたチームだそうだ。



ダンサーチーム

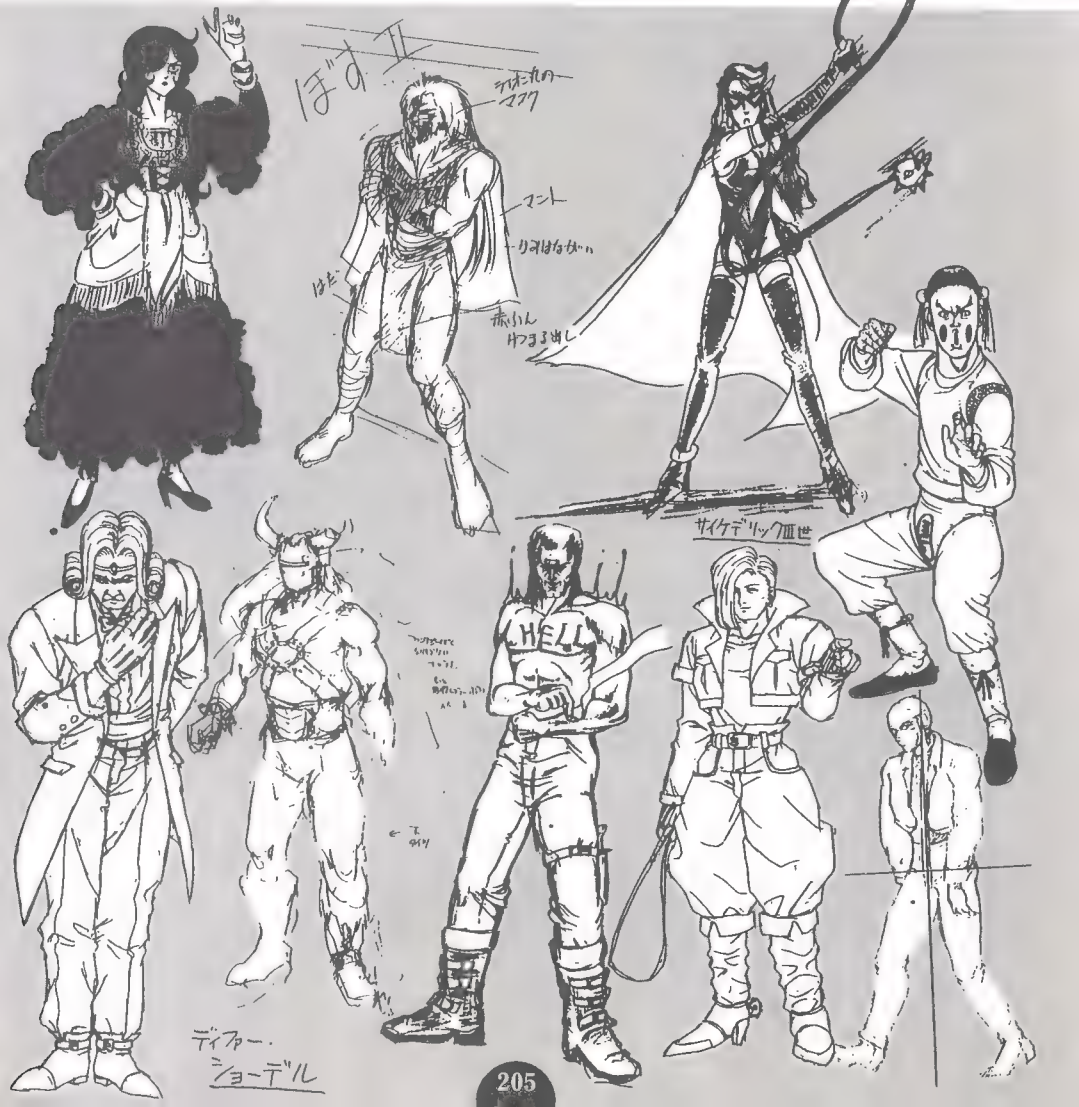
“ヨーロッパの雰囲気で”という注文だけで，デザイナーがデザインしたチーム。当時のチームは，現在の怒チームのように，リーダー格能力がほぼ同等なキャラ２名，という構成のものが多かった。

ボスキャラ・ボツキャラ集

ラストボスがルガールにキマるまでに，たくさんの候補キャラが誕生してきた。ここにいるのが，その候補者たちだ(一部例外あり)。もしも彼らがラストボスだったら――歴史は変わっていたかもしれない!?

獣人チーム

元祖ブラジルチーム。『怒』メンバーが登場したため，彼らは再び密林へと消えてしまった。実現していれば，左のキャラの肩にいるサルを『真サムライスピリッツ』のように使用できたかも……。



THE KING OF FIGHTERS'95大予想

タイトルに「〜'94」と入れてあるからには，1995年には「〜'95」を発売するにキマっている……と思うのは，当然のことと言えるだろう（この本を1996年以降に買った人ゴメン）。

そこで，我々があらゆる情報網を駆使して調査したのが，この『KOF'95』登場チームの大予想だ。今すぐ使ってみたいチームがズラリと勢ぞろいしたぞ（ホントか？）。

キムの教育してやるチーム'95（韓国代表）

昨年の大会で登場した「キムの教育してやるチーム（'94）」は，その名のとおり，多くの人間を教育した。しかし，彼らの出身地・韓国では，その偉業に対して「まだ手ぬるい」とキビしい評価がくだされていたのだ。

そこで結成されたのが，キムをリーダーとした最新鋭チーム「キムの教育してやるチーム'95」である。

そのメンバーは，本場・韓国のビッコムなるメーカーが開発した対戦格闘ゲーム『ファイトフィーバー』（MVS対応）のテコンドー使い「キム・フーン」，キムの同門者「ハン・ベーダル」，武術の達人「マスター・タエクック」の3人だ。なお，誰もキムが「カッファン」だとは言っていない。

チーム仲間の候補には，勝利時の「勝ったあ」が色っぽい女性格闘家「ミユキ」や最終ボス「ケンジ」も候補に挙げられたが（いずれも日本人），結局は全員が韓国人に落ち着いた。

このチームの特徴は，特殊能力で相手と自分チームの必勝技（必殺技）をだしづらくすること。あと，ごく一部の店舗でしか登場しないことか？

キム・フーン

▲青い胴着が似合う金髪の好青年。飛び道具も使用可

ハン・ベーダル

▲キムと同タイプのキャラ。必勝技のコマンドも同じ

マスター・タエクック

▲腕を伸ばす必勝技が特徴。対戦モードのみ使用できる

トリオ・ザ・ギース（サウスタウン代表）

『餓狼伝説』ギース

▲金髪＋ハカマ＋金時計の組み合わせが印象的だった

『龍虎の拳』ギース

▲アンディ・ボガードに似ているため親子説まで浮上

メカ・ギース

▲架空のキャラ。ロケットパンチでも撃つのか？

ギース・ハワード，ヴォルフガング・クラウザー，Mr.ビッグの悪玉トリオを想像する人は多かったが，やはりネオジオ史上最大の悪玉はギース以外にありえない。というわけで，ギースだけのチームを考案してみた。

餓狼ギースは40才，龍虎ギースは26才当時のものだが，問題はメカ・ギース。これは『餓狼SP』で復活したとき，ロボットでは……という諸説をもとにしたもの。ただのウケ狙いだ。

スーパードロップキック・チーム(オーストラリア代表)

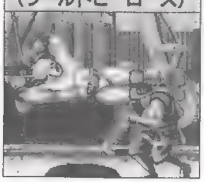
ビッグベア
(餓狼伝説)

▲タメる時間によっては超必殺技より威力があるのだ

ジャック・ターナー
(龍虎の拳)

▲対CPU戦で重宝。ガードされると一定時間倒れる

マッスルパワー
(ワールドヒーローズ)



▲しゃがんだ相手にも当たるのが特徴。でも弱い

全員,「スーパードロップキック」という必殺技を持っている,それだけ。とりあえず,攻撃値が高く,スキの少ないビッグベアをリーダーにした。

このチームの特徴は,スーパードロップキック以外の必殺技が使用できないこと。当然,超必殺技は「超スーパードロップキック」。ちなみに,投げハメ・チームという別称もある。

真「怒」チーム(日本代表)

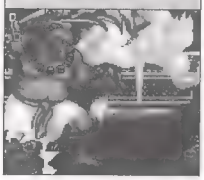
冷静沈着なハイデルンや陽気なラルフが「怒」を名乗るのはオカシイ。やはり,闘志をムキだしにしたヤツこそが……というワケで登場。

今回の『KOF'94』で『サムスピ』キャラがいないことに不満を抱いた人も多いと思うが,『サムスピ』キャラが乱入したら,ゲーム・バランスの調整がキツそうだな。

覇王丸

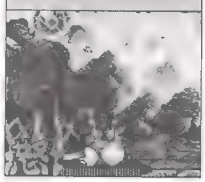
▲超必殺技は「前方ジャンプ強斬り→立ち強斬り」

王虎



▲超必殺技は「強・気功爆転法→しゃがみ弱蹴り連打」

天草四郎時貞



▲超必殺技は「最後まで踏み込み&退き込みワープ」

続編にでられませんでしたチーム(メキシコ代表)

リチャード・マイヤー

▲『KOF'94』では観客の1人としてメキシコにいる

藤堂竜白

▲必殺技が重ね当てだけの独。復活&追加の余地は?

タムタム

▲妹にバトンタッチ。強さと人気はどっちが上か?

続編が発売されたとき,リチャードはダックキングに,藤堂は如月影二に,タムタムはチャムチャムにレギュラーの座を明け渡した。でも,せめてオールスター戦には参加してほしい,というわけで結成させたチーム。

ちなみに,『KOF'94』ではビリー・カーンとビッグベアが,企画と容量の関係で出場を断念したそうだ。

そのほか,とりあえず考えておいたチームたち

●忍者チーム……『餓狼』の舞,『龍虎』の影二,『サムスピ』の半蔵,ガルフォード,アースクエイク,『ワーヒー』のハンゾウ,フウマなど,候補が多すぎるので断念。

●ガンガン・チーム……草薙 柴,キサラ,城所 剛あたりが妥当か? 雑誌「コミックガンガン」の代表作でチームを組むのも一興。

●『キング・オブ・ザ・モンスターズ』チーム……ゲームにならん。

●『迷探偵ネオ&ジオ』チーム……クイズで勝負だ。残りの1人はゲーマント(ネオジオのマスコット)か?

●『ジョイジョイキッド』チーム……あのブロックをどうやって格闘させるかは各自で考えよう。

●『ベースボールスターズ』『2020年スーパーベースボール』チーム……武器はボールとバットだろうか? ファミコンの『バツ&テリー』みたいだ。

VOICE COLLECTION

『KOF'94』に使用されているボイスを紹介するぞ。何と言っているのかわからなかった音声も，このページを見ればバッチリだ。なお，『餓狼』と『龍虎』のキャラたちは，それぞれのゲームから音声を再利用しているため，この表からは省かせていただいた。どうしても知りたいという人は，「A.A.餓狼SP」「A.A.龍虎2」を読んでみよう。

サイコソルジャーチーム

■麻宮アテナ　声優：福井玲子

	セリフ	内容
1	サイコボール！	必殺技「サイコボールアタック」使用時の音声
2	え〜い！	必殺技「サイコリフレクター」使用時の音声
3	フェニックスアロー！	必殺技「フェニックスアロー」使用時の音声
4	はあぁぁぁぁぁ！	超必殺技の音声
5	ヤッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
6	タアッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
7	あっ！	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
8	んっ！	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]
9	んあっ！	ダメージ③ [強攻撃を食らったときの声]
10	きゃあぁぁぁぁ！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
11	ふわぁ〜あ……	相手を挑発するときの音声(あくびをする)
12	はあぁぁぁぁぁ！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
13	はっ！	攻撃を避けたときに発する声
14	やあったぁ〜！　ぐ〜！	対戦に勝利したときのセリフ
15	「アテナ，行きま〜す！」	登場アクションでのセリフ

■シイ・ケンスウ　声優：矢野栄路

1	超球弾や！	必殺技「超球弾」使用時の音声
2	龍顎砕や！	必殺技「龍顎砕」使用時の音声
3	ヨッ！　ハッ！　ウリャッ！	必殺技「龍連牙」※3発当たるので3種類の音声
4	うりゃ！	超必殺技の音声
5	ヤッ！	弱攻撃のときのに軽くだす声
6	テヤッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
7	クッ！	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
8	ウッ！	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]
9	イタッ！	ダメージ③ [強攻撃を食らったときの声]
10	なんでやねえぇぇぇん！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
11	何やってんねん！	相手を挑発するときの音声
12	ウリャアアアア！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
13	フッ！	攻撃を避けたときに発する声
14	よっ，やったで！	対戦に勝利したときのセリフ

■チン・ゲンサイ　声優：西村寿一

1	よっこらせっ！	必殺技「回転的空突拳」使用時の音声
2	ほれっ！	必殺技「瓢箪撃」使用時の音声
3	ぷうぅぅぅぅぅ！	必殺技「鬼酔酒」使用時の音声
4	まあ，飲め飲め！	強引酒(ムリヤリ相手に酒を飲ませる技)使用時の音声
5	(炎を吹きだす音を入れる)	超必殺技使用時の音
6	ホッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
7	ホリャッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
8	ウホッ！	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
9	フギッ！	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]
10	ホニャッ!!	ダメージ③ [強攻撃を食らったときの声]
11	何としたことじゃあぁぁ！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
12	どこじゃ，どこじゃ	相手を挑発するときの音声
13	んぐっんぐっんぐっ	パワーゲージをタメるときの音声(酒を飲む)
14	ひょっと！	攻撃を避けたときに発する声
15	んぐっんぐっ，ヒック！	対戦に勝利したときのセリフ(酒を飲んでシャックリする)

日本最強チーム

■草薙　京　声優：野中政宏

1	食らえ！	必殺技「闇払い」使用時の音声
2	ほぉうりゃあ！	必殺技「鬼焼き」使用時の音声
3	テヤァッ！	必殺技「雛車」使用時の音声
4	ほぉうりゃあ！	超必殺技の音声
5	フ(ン)ッ！	弱攻撃のときに軽くだす声「ん」はほとんど発音しない
6	イヤァッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
7	ウッ！	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
8	クッ！	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]
9	うぉっ！	ダメージ③ [強攻撃を食らったときの声]
10	うぉあぁぁぁぁ……	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
11	チッチッチッチッ	相手を挑発するときの音声
12	ふうぅぅぅぅぅん……！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
13	フンッ！	攻撃を避けたときに発する声
14	へへ……燃えたろ……	対戦に勝利したときのセリフ

■二階堂紅丸　声優：前塚厚志

1	雷刃拳！	必殺技「雷刃拳」使用時の音声
2	真空片手駒！	必殺技「真空片手駒」使用時の音声
3	フンッ！(短く)	必殺技「居合い鋭り」使用時の音声
4	雷光拳！	超必殺技の音声
5	シュッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
6	ヘヤァッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
7	チッ！	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
8	フッ！	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]
9	オウッ！	ダメージ③ [強攻撃を食らったときの声]
10	ウワアァァァ!!	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
11	フッ！(軽く笑う感じ)	相手を挑発するときの音声
12	フゥンンンンンン！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
13	Fyuu.！	攻撃を避けたときに発する声
14	Thank you！	対戦に勝利したときのセリフ

■大門五郎　声優：臼井雅樹

1	どおりゃあっ！	必殺投げ技「超大外刈り」使用時の音声
2	ふうんっ！	必殺投げ技「天地返し」使用時の音声
3	ぶんっごおおお！	必殺技「地雷震」使用時の音声
4	ふんっ！	投げ技で相手をつかんだときに使用する声
5	とおぅわあ〜！	超必殺技の音声
6	ファッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
7	うぁ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
8	あっ！	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
9	むうっ！	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]
10	むうふっ！	ダメージ③ [強攻撃を食らったときの声]
11	ぐうぅぅぅぅ……	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
12	うりゃあっ!!	相手を挑発するときの音声
13	うぅぅぅぅぅぅ！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
14	(なし)	攻撃を避けたときに発する声
15	ぐお〜ん！[声ではなく爆発音]	対戦に勝利したときのセリフ(効果音)

アメリカンスポーツチーム

■ヘビィ・D！　声優：西村寿一

1	ハアァッ！	必殺技「R・S・D」使用時の音声
2	ブラストアッパー！	必殺技「ブラストアッパー」使用時の音声
3	ウリャ〜ッ！	必殺技「ソウルフラワー」使用時の音声
4	(攻撃の音声を使い回して使用)	超必殺技の音声
5	シュシュッ	弱攻撃のときに軽くだす声
6	フンッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
7	ムッ	ダメージ① [弱攻撃を食らったときの声]
8	クッ	ダメージ② [弱攻撃を食らったときの声]

9	ウオッ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
10	うおおおおおお！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
11	ヘイヘイヘイ！	相手を挑発するときの音声
12	ムウゥゥゥゥ！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
13	フンッ！	攻撃を避けたときに発する声
14	器を知れ！	対戦に勝利したときのセリフ

■ラッキー・グローバー　声優：稲毛一弘

1	デスバウンド！	必殺技「デスバウンド」使用時の音声
2	ヒャーウッ！	必殺技「ラッキービジョン」使用時の音声
3	イヤッホーッ！	必殺技「サイクロンブレイク」使用時の音声
4	ヘルバウンド!!	超必殺技の音声（未使用）
5	ホッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
6	ホウッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
7	ウッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
8	クッ！	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
9	ヒョウッ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
10	ヒヤアアアアア！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
11	フフ〜ンッ！	相手を挑発するときの音声
12	リャアアアアア！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
13	ほぉうっ！	攻撃を避けたときに発する声
14	フッフー……！	対戦に勝利したときのセリフ

■ブライアン・バトラー　声優：矢野栄路

1	うりゃぁ！	必殺技「ブライアントルネード」使用時の音声
2	ウー，ハッ！	必殺技「ハイパータックル」使用時の音声
3	うおおおおおお！	必殺技「スクリューボディプレス」使用時の音声
4	テヤッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
5	ドリャッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
6	グッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
7	ウォッ！	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
8	グワアッ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
9	グワアアアアア！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
10	ヘイ，カモ〜ン！	相手を挑発するときの音声
11	ウオォォォォ!!	パワーゲージをタメるときの気合いの声
12	フンッ！	攻撃を避けたときに発する声
13	ウォウウォ〜！	対戦に勝利したときのセリフ

キムの教育してやるチーム

■チャン・コーハン　声優：島よしのり

1	ぬうぅぅぅぅぅ！	必殺技「鉄球大回転」使用時の音声
2	ぬおりゃあぁぁ！	必殺技「鉄球粉砕撃」使用時の音声
3	フンッ！	「破壊投げ」と「鎖締め」使用時の音声
4	フンッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
5	ドリャァ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
6	ブッ	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
7	ボッ	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
8	ブホッ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
9	ぶうぅわぁぁぁぁ！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
10	ガッハッハッハッ	相手を挑発するときの音声
11	ウオォォォォ……	パワーゲージをタメるときの気合いの声
12	うっほ〜！	攻撃を避けたときに発する声
13	ふんが〜!!	対戦に勝利したときのセリフ

■チョイ・ボンゲ　声優：前塚厚志

1	ウッキィ〜！	必殺技「飛翔空裂斬」使用時の音声
2	ウヒャ〜！	必殺技「竜巻疾風斬」使用時の音声
3	ヒャッヒャッヒャッヒャッ	つかみ技「頭乗刺」使用時の音声
4	ヒョッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
5	ヒャウッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
6	ヒョッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
7	ウヒョ！	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
8	ウヒャウ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
9	うひゃあぁぁぁ〜！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
10	ウヒッウヒッウヒッ	相手を挑発するときの音声
11	ムヒョヒョヒョヒョ	パワーゲージをタメるときの気合いの声
12	ウヒョッ	攻撃を避けたときに発する声
13	うぷっ……	対戦に勝利したときのセリフ

怒チーム

■ハイデルン　声優：新居利光

1	KILL!	必殺技「ムーンスラッシャー」使用時の音声
2	ムンッ！	必殺技「クロスカッター」使用時の音声
3	ハッ！	必殺技「ネックローリング」使用時の音声
4	ストームブリンガー！	必殺技「ストームブリンガー」使用時の音声
5	GO TO HELL!	超必殺技の音声
6	（なし）	弱攻撃のときに軽くだす声
7	フッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
8	ムッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
9	ンッ！	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
10	んぉっ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
11	ふうぅ……！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
12	フンッ！	相手を挑発するときの音声
13	ムウ〜！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
14	ハッ	攻撃を避けたときに発する声
15	（なし）	対戦に勝利したときのセリフ

■ラルフ　声優：前塚厚志

1	オリャリャリャリャ〜！	必殺技「バルカンパンチ」使用時の音声
2	でりゃあ！	必殺技「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」使用時の音声
3	（なし）	超必殺技の音声［攻撃の音声を使い回して使用］
4	ハッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
5	フンッ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
6	ウッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
7	チッ！	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
8	おうぁっ！	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
9	うおおおおおお！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
10	フ〜……！	相手を挑発するときの音声
11	ハアァァァァァ！	パワーゲージをタメるときの気合いの声
12	フンッ！	攻撃を避けたときに発する声
13	イエ〜イ！	対戦に勝利したときのセリフ

■クラーク　声優：島よしのり

1	イヤアァァァァァァ！	必殺技「バルカンパンチ」使用時の音声
2	トリャア！	必殺技「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」使用時の音声
3	トリャア！	超必殺技の音声
4	フンッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
5	てやぁっ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
6	ウッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
7	グフッ！	ダメージ②［強攻撃を食らったときの声］
8	うわぁぁぁぁぁぁ！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
9	ヘイッ，カモン！	相手を挑発するときの音声
10	オォォォォォォ!!	パワーゲージをタメるときの気合いの声
11	ハッ！	攻撃を避けたときに発する声
12	へ〜イ！	対戦に勝利したときのセリフ

最終ボス

■ルガール・バーンシュタイン　声優：新居利光

1	烈風拳！	必殺技「烈風拳」使用時の音声
2	カイザーウェイブ！	必殺技「カイザーウェイブ」使用時の音声
3	ジェノサイドカッター！	必殺技「ジェノサイドカッター」使用時の音声
4	フッ！	弱攻撃のときに軽くだす声
5	むうんっ！	強攻撃のときにだす気合いの入った声
6	ムッ！	ダメージ①［弱攻撃を食らったときの声］
7	ンッ！	ダメージ②［弱攻撃を食らったときの声］
8	なにぃ!!	ダメージ③［強攻撃を食らったときの声］
9	ま，まさかあぁぁぁぁ！	ファイナル・ダウンのときの長い叫び声
10	フフンッ！	相手を挑発するときの音声
11	ムウゥゥゥゥ	パワーゲージをタメるときの気合いの声
12	フッ！	攻撃を避けたときに発する声（やや笑い声ふうに）
13	フッハッハッハッ！	対戦に勝利したときのセリフ

日本語版
英語版
完全対応

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

メッセージ・ライブラリー

オール・アバウト・シリーズ恒例となっている，全メッセージの日本語／英語対応リストを掲載しよう。『KOF'94』は，とにかく文字メッセージの量が多いのに苦労させられた。ページの都合上，「勝利メッセージ」の部分は，かなり小さい文字になってしまったが，根性で読破してほしい。

勝利メッセージ編

■ルガール・バーンシュタイン■

VS餓狼チーム
「こんな奴らにギースとクラウザーは敗れたのか。笑わせるな！」
WAS THAT ALL OF YOUR POWER?

VSサイコソルジャーチーム
「この世に正義が栄えた試しは無いのだよ！　これで分かっただろう！」
JUSTICE HAS NEVER PROSPERED!

VS日本最強チーム
「コレクションに加える時は親子仲よく展示してやろう！」
I'LL EXHIBIT YOU AND YOUR DAD!

VSアメリカンスポーツチーム
「君達のおかげですばらしい肉体を手に入れる事ができたよ！」
YOU'LL BE MY BEST COLLECTION.

VSキムチーム
「君達はなかなか面白いコレクションになりそうだ！　ハッハッハッ！」
I FOUND A GOOD ADDITION.

VS怒チーム
「あの世で家族仲良く暮らすがいい！　ハッハッハッハッ！」
YOUR FAMILY AWAITS YOU!

VS女性格闘家チーム
「君達は私のコレクションの中でも最高の物となるだろう！」
YOU'LL BE THE BEST STATUES!

VS龍虎チーム
「極限流は私がついでやる。安心して死ぬがよい！　ハッハッハッ！」
LEAVE KYOKUGENRYU TO ME. DIE!

■餓狼伝説チーム■

★テリー・ボガード

VS餓狼チーム
「オレ達程有名になると，真似るヤツが多くて困るんだよ！」
CELEBS ARE OFTEN COPIED.

VSサイコソルジャーチーム
「あんた達には悪いが，今は俺たちの時代なもんでね！」
IT'S GOING TO BE OUR CENTURY!

VS日本最強チーム
「俺達を見くびんなよ！　だてに有名人やってるわけじゃねぇぜ！」
WE AREN'T FAMOUS FOR NOTHING!

VSアメリカンスポーツチーム
「なかなかのパワーだったが，テクニックが今一つだな！」
CAN'T BEAT US ONLY BY POWER!

VSキムチーム
「今回も俺たちの勝ちだな　チームメンバーが悪すぎんじゃねぇか？」
YOU'VE GOT THE WRONG MEMBERS!

VS怒チーム
「悪ィな軍人さん！　ちょっと本気出しすぎたみたいだ！」
WE MIGHT HAVE OVERDONE IT!

VS女性格闘家チーム
「結構やるじゃないか！　これに懲りずに頑張りな!!」
DON'T GIVE UP FIGHTING!

VS龍虎チーム
「さすがだったな！　いつかまたやろうぜ！」
LET'S DO IT AGAIN SOMETIME!

★アンディ・ボガード

VS餓狼チーム
「君達の負けだ！　いさぎよくニセモノたと認めるべきだ!!」
ADMIT YOU ARE A FRAUD!

VSサイコソルジャーチーム
「その程度の実力じゃどの道この先にはすすめなかったよ。」
YOU CAN'T ADVANCE FROM HERE.

VS日本最強チーム
「おしかったな！　俺達を倒すには少し修行が足りなかったようだ！」
YOU NEED MORE TRAINING!

VSアメリカンスポーツチーム
「力だけでは勝てないぜ！　もっと格闘センスを磨く事だな！」
YOU CAN'T WIN ONLY BY POWER.

VSキムチーム
「キムらしいチームだけど，強さはイマイチだったな。」
THE TEAM SUITS YOU VERY WELL.

VS怒チーム
「厳しい訓練に耐えてきただけはある！　俺達もいい訓練になったよ！」
IT WAS GOOD SESSION FOR US!

VS女性格闘家チーム
「これに懲りてもう闘いには首を突っ込まない事だな。」
STOP STREET FIGHTING!

VS龍虎チーム
「あなた達と闘えて良かった！　今回は勝ったが，次はわからないな！」
WE MANAGED TO WIN THIS TIME!

★ジョー・ヒガシ

VS餓狼チーム
「その程度の実力でオレ達を語るなんざ，1億光年早えんだよ！」
DON'T CLAIM TO BE US, WEAKLING!

VSサイコソルジャーチーム
「あんたらも結構有名だったようだが時代は流れてんだよ！」
TIMES ARE CHANGING……REMEMBER!

VS日本最強チーム
「日本人なら俺様を知っているだろうが！　全く無謀だぜ!!」
YOU REALLY DON'T KNOW ME?

VSアメリカンスポーツチーム
「体がでかいだけじゃあ，勝負には勝てねえぜ！」
ALL OF YOU ARE JUST BIG!

VSキムチーム
「どうしたってんだキム！　期待してたのにつまらんぜ！」
WHY? I'M DISAPPOINTED!

VS怒チーム
「どうやら，俺達より強い奴は軍隊にもいないようだな!!」
EVEN AN ARMY CAN'T BEAT US!

VS女性格闘家チーム
「だから言わんこっちゃねえ　もうやめときな！」
WELL, I'VE WARNED YOU!

VS龍虎チーム
「極限流空手ってのもこの程度か，まあオレたちが強すぎんだな！」
MAYBE WE WERE TOO STRONG!

■サイコソルジャーチーム■

★麻宮アテナ

VS餓狼チーム
「噂通りみんなかっこいい！　でも，今回は私たちの勝ちね！」
YOU SHOULD AT LEAST DEFEAT US!

VSサイコソルジャーチーム
「人のまねしても強くなれないよ。今度は自分の力で戦ってね！」
NEVER IMPERSONATE US AGAIN!

VS日本最強チーム
「みなさんと戦ってたら日本がなつかしくなっちゃった！」
WA WERE LUCKY THIS TIME.

VSアメリカンスポーツチーム
「格闘技はカだけじゃないよ。これでよく分かったでしょ！」
YOU STINK OF SWEAT!

VSキムチーム
「すっごいチームね！　でもバランスがいまひとつかな?」
THE TEAM IS NOT WELL-BALANCED.

VS怒チーム
「戦うだけが人生じゃないわ。この際考えてみたらどうです?」
LIFE IS MORE THAN FIGHTING!

VS女性格闘家チーム
「私がSNKヒロインの元祖なの。ごめんね……。」
I'M SORRY,SISTERS.

VS龍虎チーム
「みなさん噂通りの剛拳ですね。またいつか戦ってもらえますか?」
YOU RELY ON POWER TOO MUCH!

★シイ・ケンスウ

VS餓狼チーム
「あんたら有名やけど，ここじゃオレの方が古株やで！」
YOU ARE FAMOUS.BUT SO AM I!

VSサイコソルジャーチーム
「よっしゃ！　オレらがホンマモンやてお前等も認めるやろ！」
SEE? WE ARE THE REAL FIGHTERS!

VS日本最強チーム
「ええ戦いやったな！　次にやる時はもっと強なっときや！」
GOOD FIGHT! LET US DO IT AGAIN!

VSアメリカンスポーツチーム
「残念やろうけど，スポーツもここらが限界ちゃうか?」
IS THIS THE LIMIT OF SPORTS?

VSキムチーム
「弱いなあ！　凄いチームやと思ったのに見た目だけかいな！」
YOU AREN'T STRONG AS YOU LOOK.

VS怒チーム
「まあオレらか強すぎただけやさかいがっかりしなや！」
DON'T WORRY! WE ARE TOO STRONG!

VS女性格闘家チーム
「みんな可愛いけど，アテナの方がちっとだけ上やな！」
BEAUTY IS NOTHING IN A FIGHT!

VS龍虎チーム
「あんたら噂だけかいな，期待しとったのにつまらんで！」
YOUR REPUTATION,IS NOT TRUE!

★チン・ゲンサイ

VS餓狼チーム
「タンの弟子にしては今一つじゃったな。まだ修行が足りんよ！」
YOU NEED MORE TRAINING!

VSサイコソルジャーチーム
「どっちが大酒飲みかのう？　ん？　どうやらわしの方じゃな。」
I WON THE DRINKING BATTLE,TOO.

VS日本最強チーム
「すまんのう，わしは飲めば飲むほど強くなるぞい」
I'M STRONGER WHEN I'M DRUNK!

VSアメリカンスポーツチーム
「こんな老いぼれに負けるとは情けないのう。」
YOU WERE BEATEN BY AN OLD MAN!

VSキムチーム
「わしの弟子にしてやってもよいぞ．まずは麻雀訓練じゃ」
WANT TO BE MY STUDENT?

VS怒チーム
「酒は百薬の長，どうじゃ飲まんか？　死に急ぐことはあるまい!!」
SAKE IS THE BEST! WANT SOME?

VS女性格闘家チーム
「やれやれこりゃまたバアさんにしかられるわい。」
MY WIFE WILL SCOLD ME AGAIN!

VS龍虎チーム
「やれやれ年寄りの冷や水じゃわい。」
I AM TOO OLD FOR THIS.

■日本最強チーム■

★草薙　京

VS餓狼チーム
「残念だったな！　この大会の優勝はオレ達がもらう！」
WE'LL BE THE CHAMPIONS!

VSサイコソルジャーチーム
「俺達に小細工は通じねえ！　身にしみて分かっただろう！」
CHEAP TRICKS WON'T WORK!

VS日本最強チーム
「オレたちのニセ者なんか語ってやがるから，天誅が下るんだよ!!」
THAT'S THE FATE OF A FRAUD!

VSアメリカンスポーツチーム
「運が良かったな！　もう少しやってりゃ消し炭だったぜ！」
THIS IS TOO EASY!

VSキムチーム
「オレの拳は1800年の歴史がある！　そうやすやすと破れねえよ！」
MY FISTS ARE HARD TO BEAT!

VS怒チーム
「どうだオレの拳は！　ナパームよりも熱かったろう！」
MY FISTS ARE BURNING.

VS女性格闘家チーム
「なかなかいい動きだったが，見切れりゃなんて事はねえ!!」
IMPRESSIVE,BUT I SAW IT COMING!

VS龍虎チーム
「極限流空手破れたり！　俺たちを越える拳はこの世にない!!」
THIS IS THE END OF KYOKUGENRYU!

★二階堂紅丸

VS餓狼チーム
「あんた達を倒した事でまたオレ様の人気が上がっちまうな！」
NOW I'VE GOT LOTS OF FANS!

VSサイコソルジャーチーム
「その程度でオレ達に勝てると少しでも思ったのか？　お笑いだな！」
DID YOU THINK YOU COULD WIN?

VS日本最強チーム
「オレ様の美貌も強さも到底真似する事はできねえよ！」
MY LOOKS AND POWER ARE TRUE!

VSアメリカンスポーツチーム
「華麗に美しく勝利する。お前等には理解できないだろうがな！」
THIS IS MY STYLE IN BATTLE.

VSキムチーム
「どうだオレの電撃は！　最高にしびれただろ！」
YOU WERE SHOCKED BY MY ATTACK!

VS怒チーム
「そんなに殺伐としてねえで，もうちっと楽しくやろうぜ！」
LET'S HAVE MORE FUN FIGHTING!

VS女性格闘家チーム
「君達には格闘技よりもドレスの方が良く似合うよ！」
YOU'D LOOK BETTER IN A DRESS.

VS龍虎チーム
「極限流空手とか言ったな。結構楽しませてもらったよ！」
I'VE QUITE ENJOYED IT!

★大門五郎

VS餓狼チーム
「これからも地道に努力する事だな！」
KEEP PRACTICING HARD!

VSサイコソルジャーチーム
「柔よく剛を制す！　ぬしらにならばできるはずだ！」
YOU CAN BECOME MUCH STRONGER!

VS日本最強チーム
「物真似は嫌いだ……！」
I HATE COPY CATS!

VSアメリカンスポーツチーム
「わしの力は大地の力だ！」
BE DETERMINED TO WIN!

VSキムチーム
「うむ！　惜しかったな！」
UHM,ALMOST

VS怒チーム
「平和な世の中が一番だ！」
A PEACEFUL WORLD IS THE BEST ONE!

VS女性格闘家チーム
「中途半端な志では勝てぬぞ！」
YOU ARE OBSESSED BY DESIRES!

VS龍虎チーム
「さすがにやりよるな……！」
A GOOD FIGHTER,AS I EXPECTED!

■アメリカンスポーツチーム■

★ヘビィ・D！

VS餓狼チーム
「お前達のファンが泣いているぜ！　もうちっと強くなりな！」
YOUR FANS MUST BE DISAPPOINTED.

VSサイコソルジャーチーム
「その程度の攻撃を見切れぬ俺達ではない！」
WE KNOW ALL OF YOUR ATTACKS.

VS日本最強チーム
「俺のストレートは無敵！　食らって立ち上がった奴はいない！」
MY PUNCH IS INVINCIBLE.

VSアメリカンスポーツチーム
「本物の俺達と当たったのが運の尽きだったな！」
YOU CAME ACROSS REAL FIGHTERS.

VSキムチーム
「遅いな！　その程度の動きではスローすぎてあくびが出るぜ！」
YOU MAKE ME SLEEPY!

VS怒チーム
「つまらん！　もっと手応えがあるのかと思っていたが……」
YOU WEREN'T WORTHY OPPOENENTS.

VS女性格闘家チーム
「ここは力がすべてだぜ！　その細腕にゃ苛酷すぎるんじゃねえか!?」
MUSCLE COUNTS HERE,GIRLS!

VS龍虎チーム
「どんな相手だろうと，この拳でねじふせる！　それが俺のやり方だ！」
WE CAN BEAT ANYBODY!

★ラッキー・グローバー

VS餓狼チーム
「お前達の噂は聞いてたぜ！　だが，本当に強いのはオレ達だ!!」
WE ARE THE STRONGEST!

VSサイコソルジャーチーム
「年寄りと子供は早く帰んな！　所詮オレ達の相手にゃならねえぜ！」
YOU ARE NO MATCH FOR US.

VS日本最強チーム
「日本でトップかもしれないが，世界にゃ通用しねえぜ！」
ARE YOU REALLY THE NO.1?

VSアメリカンスポーツチーム
「見た目は似ているが，お前等とは鍛え方が違うんだよ！」
WE ARE SEASONED FIGHTERS!

VSキムチーム
「何だ，お前等……。見かけの割りにはたわいもなかったなぁ！」
MUCH EASIER THAN I EXPECTED!

VS怒チーム
「俺達を倒したけりゃ，核兵器でも持って来るこったな！」
WE OUTWEIGH NUCLEAR ARMS.

VS女性格闘家チーム
「あんた達ならいつでも相手になってやるぜ！」
CHALLENGE US AGAIN ANY TIME!

VS龍虎チーム
「同じ空手でも腕はオレの方が上だったようだな！」
MY KARATE WAS SUPERIOR,HUH?

★ブライアン・バトラー

VS餓狼チーム
「おめぇら有名なんだろ？　もっと楽しませてくれよな。」
MAKE IT A LITTLE ENJOYABLE!

VSサイコソルジャーチーム
「超能力だと!?　笑わせるぜ!!」
PSYCHIC POWERS? YEAH,RIGHT!

VS日本最強チーム
「所詮，日本人に格闘技は無理なんだよ！　とっとと国に帰んな！」
GO HOME!

VSアメリカンスポーツチーム
「本家の俺らをまねても無駄だぜ！　実力がちがうわ!!」
YOU ARE NO MATCH FOR US!

VSキムチーム
「チームの組合わせは悪くねーけどなチッとばかし弱いぜ！」
TEAM COMBINATION ISN'T TOO BAD!

VS怒チーム
「あんたらのやってた事はただの戦争ごっこか？　ええ！」
STOP PLAYING SOLDIERS!

VS女性格闘家チーム
「オレ達を倒すには，力不足だった様だな！」
YOU AREN'T STRONG ENOUGH!

VS龍虎チーム
「極限流？　たいそうな名前の割にゃ，大したことねぇな。」
KARATE? THAT'S NOTHING!

■キムの教育してやるチーム■

★キム・カッファン

VS餓狼チーム
「どうやら修行を怠った様だな！　次を楽しみにしているよ！」
YOU HAVE NEGLECTED TRAINING!

VSサイコソルジャーチーム
「テコンドーは私の全てをかけた不敗の拳！　そう簡単には破れんよ。」
MY FISTS ARE INVINCIBLE!

VS日本最強チーム
「若いな，君達は。修行を積めばもっともっと強くなれるぞ！」
YOU GET STRONGER BY TRAINING.

VSアメリカンスポーツチーム
「格闘技最強のテコンドーを舐めてもらっては困るな。」
DON'T MAKE LIGHT OF TAE・KWAN・DO!

VSキムチーム
「断じて負けるわけにはいかん！　正義を語るニセモノめ！」
I DON'T FORGIVE YOU,FRAUD!

VS怒チーム
「あなた方は充分強い！　だが，ここから先に進むのは私達だ!!」
IT'S US WHO WILL GO FORWARD!

VS女性格闘家チーム
「華麗な技を持っているが，相手が悪かった様だな！」
YOU FOUGHT THE WRONG OPPONENT!

VS龍虎チーム
「あなた達と闘えてよかった！　またいつか手合わせ願いたいものだ！」
I WANNA FIGHT YOU AGAIN!

★チャン・コーハン

VS餓狼チーム
「2枚目も台無しだなぁ。あんたらに勝つのが一番おもしれぇぜ！」
YOUR HANDSOME,IT DIDIN'T HELP.

VSサイコソルジャーチーム
「正義面する奴ほど怪しいってなぁ。おめえらもそれだろ。」
I SMELL INJUSTICE.

VS日本最強チーム
「シャバの空気はうまいが，お前等は目障りだ！」
DAMN YOU! GET OUT OF HERE!

VSアメリカンスポーツチーム
「団体ならオレの方がでけえよなあ！　お前らまるでガキだぜ！」
YOU ARE JUST LIKE KIDS TO ME.

VSキムチーム
「俺のいねぇ間にうまいことやってたらしいが今日で終わりだ。」
STOP COPYING US NOW!

VS怒チーム
「どうだオレの鉄球は！　例え相手が戦車だろうがブッ潰すぜ！」
DID YOU ENJOY MY IRON BALL?

VS女性格闘家チーム
「ワッハッハ！　当然の結果じゃねえのか？　おじょーちゃんたちよ！」
THIS IS THE NATURAL RESULT!

VS龍虎チーム
「極限流だか何だか知らねぇが，俺達にかかっちゃイチコロだぜ！」
ONLY YOUR WORDS ARE BOLD.

★チョイ・ボンゲ

VS餓狼チーム
「ウキャキャキャ！　これで私達も有名になるでやんす！」
NOW,WE CAN BE FAMOUS TOO!

VSサイコソルジャーチーム
「もう終わったでやんすか？　つまんなぁ〜い！　ウキキキ〜」
YOU FINISHED ALREADY? HEEEE!

VS日本最強チーム
「さっきまでの元気は何処へ行ったのかなぁ？　ウヒョヒョヒョ」
HAVE YOU LOST YOUR SPIRITS?

VSアメリカンスポーツチーム
「でくのぼうはウチに帰ってねてるでやんす！　ウプッ！」
YOUR BODY IS NO USE IN WAR!

VSキムチーム
「手入れのしていない鉄の爪なんざ恐るるに足りないでやんすよ！」
YOUR IRON NAILS ARE RUSTY!

VS怒チーム
「時間のむだ使いだねぇ！　早く降参すればよかったんでやんす！」
YOU SHOULD HAVE GIVEN UP!

VS女性格闘家チーム
「美しいものを切り刻むのは快感でやんす！　ヒョ〜ッヒョッヒョ！」
SO EXCITING TO CHOP UP BEAUTYS!

VS龍虎チーム
「悔しい？　ウッシッシッシ！　お前達の血の味は格別でやんす！」
YOUR BLOOD IS DELICIOUS!

■怒チーム■

★ハイデルン

VS餓狼チーム
「所詮，君達のはお遊びにすぎん！　戦場では1分ともたんよ！」
YOU WON'T LAST A MINUTE IN WAR!

VSサイコソルジャーチーム
「地獄を知らぬ者は本物の戦士にはなれぬ！　少しは理解できたか！」
TO FIGHT,ONE MUST KNOW HELL!

VS日本最強チーム
「中途半端な強さで意気がらぬ事だな！　次は死ぬ事になるぞ！」
NEXT TIME YOU'LL DIE,DEFINITELY!

VSアメリカンスポーツチーム
「貴様等は我々の敵ではない！　いつでも地獄を見せてやる！」
I CAN SHOW YOU HELL ANY TIME!

VSキムチーム
「我が鋭い手刀は大気中に真空刃を生む！　誰にも止める事はできぬ！」
NOBODY CAN STOP MY CHOP!

VS怒チーム
「本物の強さが分かったか？　次は命がないと思え！」
I WILL KILL YOU NEXT TIME!

VS女性格闘家チーム
「ここは戦場だ！　甘く見ていると大けがをするぞ！」
DON'T UNDERESTIMATE ME!

VS龍虎チーム
「噂に聞いた極限流も，この程度か。がっかりしたぞ！」
KYOKUGENRYU IS NOTHING!

★ラルフ

VS餓狼チーム
「かなりの腕前だが，生死の駆け引きではオレ達の方が上だったな！」
WE ARE STRONGER IN BATTLES!

VSサイコソルジャーチーム
「変な術使いやがって！　格闘は己れの拳でするもんだぜ！」
FIGHT WITH YOUR OWN FISTS!

VS日本最強チーム
「お前等と違って，戦場で鍛えてるんだぜ，この体！」
WE WERE TRAINED IN WAR!

VSアメリカンスポーツチーム
「はなから相手になってねえ！　よく今まで生き延びて来れたものだ！」
YOU ARE NO MATCH FOR US.

VSキムチーム
「オレ達は命はって戦ってんだよ！　ツラあらって出なおしてきな！」
WE RISK OUR NECKS TO FIGHT!

VS怒チーム
「どこの者かは知らんが，俺達を語るとはいい根性だな！」
TO CLAIM TO BE,YOU HAVE NERVE!

VS女性格闘家チーム
「お嬢さん達，可愛い顔が台無しだぜ！」
DON'T SPOIL YOUR PRETTY FACE!

VS龍虎チーム
「格闘家としては強いのだろうが，オレたちゃ軍人だぜ！」
WE ARE SOLDIERS!

★クラーク

VS餓狼チーム
「戦場まで聞こえていたあんた達の噂が，この程度だったとはな！」
YOU HAVE DISAPPOINTED ME!

VSサイコソルジャーチーム
「なかなかやるな！　つくづく中国とは底知れん国だ！」
CHINA IS SO MYSTERIOUS!

VS日本最強チーム
「皆，面白い技を使うが，どうやら実戦経験不足だった様だな！」
YOU MUST BE AN AMATEUR IN WAR!

VSアメリカンスポーツチーム
「やっぱり，あんた達の活躍はスポーツ番組で見たいもんだな。」
GO HOME AND ENJOY SPORTS!

VSキムチーム
「我が隊に入隊するか？　心技体全て鍛え直してやるぞ！」
WILL YOU JOIN OUR TEAM?

VS怒チーム
「よく，そこまで化けたものだ。記念写真でも撮るか！」
A PERFECT DISGUISE!

VS女性格闘家チーム
「ケガするのが嫌なら格闘をやめる事だな！」
GO AWAY IF YOU FEAR INJURY!

VS龍虎チーム
「我々は常に死戦を抜けて来た！　この程度では準備運動にもならん！」
THIS IS JUST A WARM-UP!

■女性格闘家チーム■

★ユリ・サカザキ

VS餓狼チーム
「噂程じゃなかったな。お兄ちゃん達の方が強いんじゃない？」
ISN'T MY BRO'S TEAM STRONGER?

VSサイコソルジャーチーム
「すっごぉーい！　今度私にも超能力教えてよね！」
TEACH ME CHINESE MARTIAL ARTS!

VS日本最強チーム
「女だからって舐めないでよ！　これでも極限流空手の達人だぞ！」
I'M A MASTER OF KYOKUGENRYU!

VSアメリカンスポーツチーム
「本気出したらこんなもんよ！　体の大きさなんて関係ないわ！」
THIS IS MY REAL STRENGTH!

VSキムチーム
「すっごい面白いチームだけど，それだけじゃ私達には勝てないよ！」
INTERESTING TEAM. BUT WEAK!

VS怒チーム
「軍人さん，ちょっと暗いんじゃない。もっと明るく行こうよ！」
SOLDIERS! CHEER UP!

VS女性格闘家チーム
「ほーんとそっくり！　今度会う時はもっと強くなっててね。」
ALMOST! GET STRONGER!

VS龍虎チーム
「どう！　私をメンバーに入れなかった事，後悔したでしょう？　へへ。」
YOU REGRET NOT INCLUDING ME!

★不知火　舞

VS餓狼チーム
「どうしたのみんな？　弱くなったんじゃないの。ねぇ，アンディ。」
YOU'VE ALL GOTTEN WEAKER!

VSサイコソルジャーチーム
「超能力ねえ……私の忍術の方がよっぽど使えるんじゃないの！」
HOW DID YOU LIKE MY NINJA-TRICKS?

VS日本最強チーム
「日本代表なんだからもっとしっかりしてよね！　恥ずかしいでしょ！」
WHAT A WEAK LITTLE FELLOW!

VSアメリカンスポーツチーム
「女ばかりとあなどるからよ！　私達は史上最強の女性格闘チームよ！」
NEVER UNDERRATE WOMEN AGAIN!

VSキムチーム
「蝶の様に舞い，蜂の様に刺す！　いかが？　私の技のお味は?!」
HOW DID YOU LIKE MY TECHNIQUE?

VS怒チーム
「女は世界の最終兵器なのよ！　思い知ったでしょ！」
WOMEN ARE THE FINAL WEAPON!

VS女性格闘家チーム
「私達のつもり？　化けるならもっと強くなってからにしてよね！」
ARE YOU TRYING TO COPY US?

VS龍虎チーム
「この程度なの！　私の知っている男達はもっと強いわよ！」
MEN I KNOW ARE MUCH STRONGER!

★キング

VS餓狼チーム
「あなた達のことは聞いていたわ！　いつでも再挑戦を受けるわよ！」
CHALLENGE ME ANYTIME.

VSサイコソルジャーチーム
「中国拳法，歴史があるだけに強かったわ。さすがね。」
STRONG, WORTHY OF YOUR FAME.

VS日本最強チーム
「フッ，だらしない男達ね……いや，私が強すぎるせいかな。」
WEAKLINGS!

VSアメリカンスポーツチーム
「凄いパワーね！　だけど，それだけじゃ私達には勝てないわよ！」
GREAT POWER, BUT THAT'S ALL.

VSキムチーム
「私の蹴りは天下無敵！　いかにテコンドーといえども敵ではない。」
MY KICK IS MATCHLESS!

VS怒チーム
「傭兵なんてもう辞めたらどう？　仕事捜してあげるわよ。」
FIND ANOTHER JOB!

VS女性格闘家チーム
「いくらマネをしても無駄よ！　本物の技に勝てはしないわ。」
YOU CAN'T BEAT A REAL FIGHTER!

VS龍虎チーム
「あなた達とは何かと縁がある様だけど，今回は私達の勝ちね。」
IT SEEMS WE WON THIS TIME.

■龍虎の拳チーム■

★リョウ・サカザキ

VS餓狼チーム
「あんた達の活躍ぶりは聞いていた。いつかまた戦おうぜ！」
THIS TIME,WE WON!

VSサイコソルジャーチーム
「ケガしねえうちに帰んな！　俺達の本気はこんなもんじゃねえぜ！」
GO HOME BEFORE YOU GET HURT!

VS日本最強チーム
「いいセンスを持っているが，残念ながら戦う相手を間違えたな！」
YOU FOUGHT THE WRONG OPPONENT!

VSアメリカンスポーツチーム
「まいったな，いつもこんな調子か？　ならもう闘わない方がいいぞ！」
YOU SHOULDN'T FIGHT ANYMORE!

VSキムチーム
「テコンドーはいい格闘技だが，強さは極限流が上だった様だな！」
NO MATCH FOR KYOKUGENRYU!

VS怒チーム
「オレたちゃこれで飯食ってんだ！　負けたら明日はねえんだよ！」
WE EARN OUR LIVING FIGHTING!

VS女性格闘家チーム
「大怪我をしてからじゃ遅いんだぞ！　もうやめとけよ!!」
STOP OR YOU'LL BE INJURED,BAD!

VS龍虎チーム
「まさに似たもの同志だが，勝ったのはオレ達だったな！」
WE'RE ALIKE? NO WAY!

★ロバート・ガルシア

VS餓狼チーム
「これでどっちが強いかはっきりした言うわけやな！」
NOW IT'S CLEAR WHO'S STRONGER!

VSサイコソルジャーチーム
「わいらに負けとる様じゃ，中国四千年の歴史も大した事ないのう。」
4,000-YEAR HISTORY? HA!

VS日本最強チーム
「まあまあやなぁ！　けっこう楽しませてもろたで！」
I ENJOYED THAT!

VSアメリカンスポーツチーム
「なんやなんや，揃いも揃ってでくのぼうかいな！　情けないで！」
YOU ARE JUST A BUNCH OF FOOL!

VSキムチーム
「わいらに勝負挑むにしては，まだまだ実力が足れへんのちゃうか?!」
YOU NEED TO TRAIN MORE!

VS怒チーム
「傭兵なんてしょうもない事してんと人生楽しく生きなあかんで！」
YOU'VE GOT TO ENJOY LIFE!

VS女性格闘家チーム
「ユリちゃん，ええかげんにしとかんと，その内ケガするで！」
YOU'LL GET HURT! STOP NOW!

VS龍虎チーム
「全然似てへんなぁ！　真似るんやったらもっとうまくやりや！」
ARE YOU TRYING TO COPY US?

★タクマ・サカザキ

VS餓狼チーム
「あの世でジェフが泣いておるぞ！　もっと精進するがよい！」
JEFF'D BE CRYING IN HEAVEN.

VSサイコソルジャーチーム
「どうやら気の使い方では，中国拳法より極限流の方が上の様だな。」
YOU DID A GOOD JOB,TOO……

VS日本最強チーム
「草薙君！　その程度の実力では，まだ君の父上には遠く及ばぬぞ！」
YOU ARE STILL FAR FROM US!

VSアメリカンスポーツチーム
「ぬし達ならもっと強くなれる。わしの道場に入門するか?」
YOU CAN EVEN BE STRONGER!

VSキムチーム
「真剣勝負では一瞬のスキが命取りになる．気をつける事だ！」
ALWAYS BE ON THE ALERT!

VS怒チーム
「かなりの地獄を歩んで来た様だが，場数は私の方が踏んでいる！」
I WAS MORE SKILLED THAN YOU!!

VS女性格闘家チーム
「早く帰るがいい！　全く，親不孝もいい加減にせんか！」
GO HOME NOW!!

VS龍虎チーム
「姿，形は真似できようとも，我が拳の真似はできん！」
YOU CAN'T COPY MY FIGHTING!

中間演出編

餓狼伝説チーム☆

ルガール
「フム，彼らがギースとクラウザーを倒した連中か……では，じっくりとその腕前を拝見させて頂くとしよう！」「ハッハッハッハッ！」
HMM. SO THEY ARE THE ONES WHO TOPPLED GEESE AND KRAUSER. WELL THEN, LET'S SEE HOW STRONG THEY ARE. HA HA HA!

サイコソルジャーチーム

ルガール
「フンッ……こやつらは私利私欲の為に闘っているのではない，私の最も嫌いなタイプの連中だな。まあ，そのまま勝ち昇って来る事が出来れば，自分達の信じているものがどれだけくだらないものかという事を教えてやろう。」「ハッハッハッハッ！」
HUMPH……THESE GUYS ARE NOT FIGHTING FOR PERSONAL PROFIT. THE TYPE I HATE MOST. IF THEY CAN WIN THROUGH THE BATTLES,I'LL TELL THEM HOW THEIR BELIEF IS RUBBISH. HA HA HA!

☆日本最強チーム☆

ルガール
「日本のチームか，なかなか面白い技を使う連中だな。是非とも優勝してもらいたいものだ。」「ハッハッハッハッ！」
JAPAN TEAM. THEY USE INTERESTING TECHNIQUES. I WOULD LIKE THEM TO WIN. HA HA HA!

☆アメリカンスポーツチーム☆

ルガール
「ほう……なかなか豪快な連中だ。だが，荒削りな部分も多いようだな。どこまで勝ち昇れるか楽しみにしておくとしよう。」「ハッハッハッハッ！」
WELL……THEY ARE BOLD IN THEIR FIGHTING STYLE. BUT STILL ROUGH DIAMONDS……I'M LOOKING FORWARD TO SEEING HOW FAR YOU CAN GET FIGHTING. HA HA HA!

☆キムの教育してやるチーム☆

ルガール

「どうやらあの2人はキムと言う男にむりやりチームを組まされている様だな。果たしてあの2人がこの大会で更正する事が出来るかな……」「ハッハッハッハッ！」
I GUESS THOSE TWO WERE FORCED TO JOIN THE TEAM BY KIM. CAN THOSE TWO EVER COME TO LIFE IN THIS TOURNAMENT? HA HA HA!

☆怒チーム☆

ルガール

「フッフッフッフッ……彼らはどうやら私の客人の様だな。この戦いを全て勝ち抜く事が出来れば，丁重に御招待するとしよう……。」「ハッハッハッハッ！」
HA HA HA……THEY SEEM TO BE MY GUESTS. IF THEY WIN THROUGH ALL THE BATTLES LET'S INVITE THEM. HA HA HA!

☆女性格闘家チーム☆

ルガール

「元気のいいお嬢さん達だ。しかも，かなり強いと見た。ふっ，是非とも優勝してもらいたいものだな……。」「ハッハッハッハッ！」
VIGOROUS GIRLS! LOOK PRETTY STRONG,TOO. HMPH……. I DO WANT YOU TO WIN……. HA HA HA!

☆龍虎の拳チーム☆

ルガール

「なるほど。あれが噂の極限流か……面白い……ここまでやってくるのを楽しみに待っているとしよう。」「ハッハッハッハッ！」
I SEE……. THAT'S THE FAMED KYOKUGENRYU KARATE……INTERESTING……. LET'S WAIT AND SEE IF THEY CAN GET UP HERE. HA HA HA!

ボス前演出編

☆餓狼伝説チーム☆

ルガールの秘書

「優勝おめでとうございます。」「大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします。」
CONGRATULATIONS ON YOUR VICTORY! THE SPONSOR OF THE TOURNAMENT WELCOMES YOU WITH OPEN ARMS. HE WISHES TO INVITE YOU……. PLEASE, FOLLOW ME.

ルガール

「ようこそ，我が美術館へ。」
WELCOME TO MY MUSEUM.

アンディ

「お前がこの大会の主催者か！　一体何者なんだ！」
YOU ARE THE HOST OF THIS TOURNAMENT?! WHO THE HELL ARE YOU?

ルガール

「我が名はルガール。君達の噂はよく聞いている。ギースとクラウザーを倒した世界最強の男達としてね。是非，私のコレクションに加わってもらいたい。」
MY NAME IS RUGAL. I'VE HEARD OF YOU OFTEN AS THE WORLD'S STRONGEST FIGHTERS WHO DEFEATED GEESE AND KRAUSER. I DO WISH YOU WOULD JOIN MY COLLECTION.

テリー

「コレクション!?」
COLLECTION?

ルガール

「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ，すばらしいだろう。」
LOOK AT THE STATUES AROUND YOU! THESE STATUES ARE THE END RESULT OF ALL FIGHTERS THAT I'VE BEATEN SO FAR! AREN'T THEY WONDERFUL?

ジョー

「チッ！　こいつは今までの敵の中でも最悪だな！　まるで悪魔だぜ！」
TCH! YOU ARE THE WORST OPPONENT THAT I'VE EVER MET!

ルガール

「ハッハッハッハッ……最高の褒め言葉だよジョー君！　だが，私をギースやクラウザーなどと同じとは思わぬ事だな！　さあ，バトルステージへ招待しよう。」
HA HA HA HA……THAT'S THE BEST COMPLIMENT THAT I HAVE EVER RECEIVED, JOE. BUT DON'T REGARD ME AS EASY TO DEFEAT AS GEESE OR KRAUSER. NOW, LET ME INVITE YOU TO THE BATTLE STAGE.

☆サイコソルジャーチーム

ルガール
「ようこそ，我が美術館へ。」
WELCOME TO MY MUSEUM.

チン
「むうぅぅ！　何と言う邪悪な気じゃ！」
MMM……I FEEL EVIL SPIRITS !

ルガール
「我が名はルガール。この大会の主催者だ。早速だが，君達にはこれから私と闘って頂こう。そして私が勝てば私のコレクションに加わってもらいたい。」
MY NAME IS RUGAL. I'M THE HOST OF THE TOURNAMENT. I'D LIKE YOU TO FIGHT AGAINST ME NOW. AND IF I WIN,YOU WILL JOIN MY COLLECTION.

ケンスウ
「コレクションやて!?」
COLLECTION?

ルガール
「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ，すばらしいだろう！」
LOOK AT THE STATUE AROUND YOU ! THESE ARE THE FIGHTERS THAT I HAVE BEATEN ! AREN'T THEY WONDERFUL !

アテナ
「な，何てひどい事を！」
HOW HORRIBLE !

ルガール
「フッ，じきに君達もこの中に加わる事になるのだ。では，バトルステージへ招待しよう。」
HM…YOU'LL JOIN THEM SOON. SHALL I INVITE YOU TO THE BATTLE STAGE?

☆日本最強チーム

ベニマル
「何だ?　人が倒れてるぜ！」
WHAT?! SOMEBODY IS LYING THERE.

キョウ
「！」「お，親父！　親父じゃねえか！」
!　DAD !　YOU'RE MY DAD!!

父
「くっ，キョウか……。ここに来ていると言う事はどうやら優勝したようだな。」
A……ARE YOU KYO? I GUESS YOU'VE WON,SINCE YOU ARE HERE.

キョウ
「何でこんな所にいるんだ！」
WHY ARE YOU HERE!?

父
「わしとて格闘家よ。強い者に挑むのは当然だ。だが，ヤツは強すぎた……。お前達の戦いを見れぬのは残念だが，お前たちなら勝てると信じているぞ……。」
I'M A FIGHTER,TOO. IT'S NATURAL FOR A FIGHTER TO CHALLENGE STRONG FIGHTERS. BUT,HE WAS TOO STRONG……. I'M SORRY THAT I WON'T BE ABLE TO SEE YOU FIGHT. BUT I DO BELIEVE YOU'LL WIN…….

ルガール
「フッフッフ……。一足遅かったようだな……。」
HA HA……. YOU'VE COME TOO LATE…….

ベニマル
「誰だ！　てめえは!!」
WHO THE HELL ARE YOU?

ルガール
「私の名はルガール！　この大会の主催者だよ。それにしても今日はすばらしい日だな。一度に4体も私のコレクションが増えるのだからな。」
MY NAME IS RUGAL. I'M THE HOST OF THIS TOURNAMENT. WHAT A WONDERFUL DAY TODAY IS. I CAN ADD 4 NEW STATUES TO MY COLLECTION ALL AT ONCE !

ベニマル
「コレクション!?」
COLLECTION?

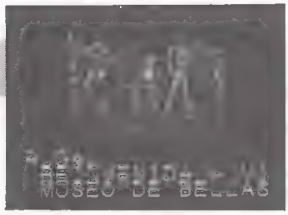
ルガール
「周りの像を見たまえ！　これらは全て私と闘って敗れ去った者達だ。そして，今日はここに新たに4つの像が並ぶ事になるのだよ！」
LOOK AT THE STATUES AROUND YOU ! THESE ARE THE PEOPLE WHO FOUGHT AGAINST ME AND LOST. TODAY,4 MORE STATUES WILL BE JOINING THEM !

キョウ
「やれるものならやってみろ。逆に貴様の像を並べてやる!」
I WON'T LET YOU DO SUCH A THING ! I'LL PUT YOUR STATUE HERE INSTEAD !

ルガール

「フッハッハッ……君の父上もなかなか強かったが，今度はもっと楽しませてもらえそうだな。では，バトルステージへ招待しよう。」
HA HA HA……YOUR FATHER WAS PRETTY STRONG. BUT I EXPECT I CAN ENJOY FIGHTING WITH YOU MORE. SO,LET ME TAKE YOU TO THE BATTLE STAGE.

☆アメリカンスポーツチーム☆



ルガール

「ようこそ，我が美術館へ。」
WELCOME TO MY MUSEUM.

ブライアン

「あんたが，この大会の主催者かい!?」
ARE YOU THE HOST OF THE TOURNAMENT?

ルガール

「そうとも，我が名はルガール。わざわざ出向いてもらって恐縮なのだが，君達に来てもらったのは是非とも私のコレクションに加わってもらいたいと思ったからなのだよ。」
YES. MY NAME IS RUGAL. THANK YOU FOR COMING ALL THE WAY HERE. I WANTED YOU TO COME AND JOIN MY COLLECTION.

ラッキー

「何！　コレクション!?」
WHAT? COLLECTION?

ルガール

「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ，すばらしいだろう。」
LOOK AT THE STATUES AROUND YOU！ THESE STATUES ARE THE END RESULT OF ALL THE FIGHTERS THAT I HAVE BEATEN SO FAR！ AREN'T THEY BEAUTIFUL?

ブライアン

「何て趣味してやがんだ！　ムチャクチャだな！」
HOW SICKENING！ ARE YOU MAD?

ルガール

「鍛えぬかれた君達の強靱な肉体は，私のコレクションにこそふさわしい……。さあ，バトルステージへ行くとしようか……。」
YOU HAVE WELL-TRAINED TOUGH BODIES. YOU ARE WELL SUITED FOR MY COLLECTION……NOW.SHALL WE GO TO THE BATTLE STAGE?

☆キムの教育してやるチーム☆

ルガール

「ようこそ，我が美術館へ。」
WELCOME TO MY MUSEUM.

キム

「あなたがこの大会の主催者ですか?」
ARE YOU THE HOST OF THIS TOURNAMENT.

ルガール

「そう……私が主催者のルガールだ。」
YES……I'M RUGAL.THE HOST.

チョイ

「わざわざ賞金をくれる為に招待してくれたんでやんすか?」
DID YOU INVITE US TO GIVE US PRIZE MONEY?

ルガール

「フッ，期待を外して申し訳ないが君達に来てもらったのは私のコレクションに加わってもらう為なのだよ。」
HA！ SORRY TO DISAPPOINT YOU BUT,I INVITED YOU TO JOIN MY COLLECTION.

チャン

「何！　コレクションだと!?」
WHAT? COLLECTION!?

ルガール

「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ，すばらしいだろう。」
LOOK AT THE STATUES AROUND YOU. THESE ARE THE FIGHTERS THAT I'VE BEATEN SO FAR. AREN'T THEY WONDERFUL?

キム

「な，何と言う事を……。だが，我ら3人，そう簡単には倒せぬぞ！」
WHAT?!……STILL,YOU WILL NOT BEAT US EASILY！

ルガール

「フッフッフッ。君達の像こそ，私が格闘界の頂点に立った証となるだろう！　さあ，バトルステージへ招待しよう。」
HAH HAH HAH. YOUR STATUES WILL BE EVIDENCE OF MY CHAMPIONSHIP IN THE WORLD OF FIGHTERS. NOW,LET ME SHOW YOU THE BATTLE STAGE.

☆怒チーム☆

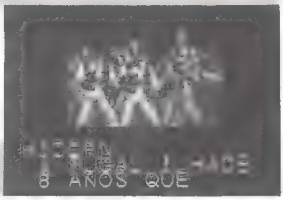
ルガール
「ようこそ，我が美術館へ。」
WELCOME TO MY MUSEUM.

ラルフ
「お前か，この大会の主催者は!?」
SO,YOU ARE THE HOST OF THIS TOURNAMENT!?

ルガール
「そうとも！　私の名はルガール。君達が嗅ぎまわっていたのは最初から知っていたよ。まあ，私の目的は世界最強の格闘家をコレクションに加える事なのだから，結果として君達はここにいるのだがね。」
YES！ I AM RUGAL. I KNOW YOU'VE BEEN SNOOPING AROUND. MY PURPOSE IS TO ADD THE WORLD'S STRONGEST FIGHTERS TO MY COLLECTION.

クラーク
「コレクションだと！　まさかこの周りの像は!?」
COLLECTION? YOU MEAN THESE STATUES ARE!?

ルガール
「そう，そのまさかだよ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだ！　どうだ，すばらしいだろう。」
YES,THAT IS WHAT I MEAN！ THESE STATUES ARE THE END RESULT OF ALL I HAVE BEATEN！ AREN'T THEY WONDERFUL?



ラルフ
「な，何てヤツだ！」
YOU DEVIL！

ハイデルン
「ルガール！　8年ぶりだな。オレの顔，忘れたとは言わさぬぞ!!」
RUGAL！ IT'S BEEN 8 YEARS SINCE WE LAST MET. YOU HAVEN'T FORGOTTEN ME,HAVE YOU?

ルガール
「ほう，どこかで見た顔だとは思っていたが，たしか私が全滅させた傭兵部隊の隊長だったかな……。そういえばあの時，君の妻子まで殺してしまったのだったな……その事に関してはすまなかったと思っているよ。そのつぐないと言っては何だが，あの世で2人が寂しがらない様に，家族仲良く暮らせるようにしてやろう……！　ではバトルステージまで御同行願おうか。」
OH YES……I THOUGHT I RECOGNIZED YOUR FACE FROM SOMEWHERE. YOU WERE THE CAPTAIN OF THE MERCENARY SOLDIERS THAT I ANNIHILATED. I RECALL THAT I KILLED YOUR FAMILY,TOO……. I'M SORRY ABOUT THAT. FOR COMPENSATION,I'LL SEND YOU TO THE OTHER WORLD SO THAT YOUR FAMILY WON'T MISS YOU ANY MORE. COME WITH ME TO THE BATTLE STAGE.

☆女性格闘家チーム☆

ルガール
「ようこそ，お嬢さん方。私がこの大会の主催者ルガールだ！」
WELCOME,GIRLS. I'M RUGAL, THE HOST OF THIS TOURNAMENT.

マイ
「待ってましたぁ！　優勝賞金！」
THERE YOU ARE！ GIVE US THE PRIZE MONEY！

ルガール
「ハッハッハッハッ！　全くせっかちなお嬢さんだ。残念だがまだ優勝賞金を渡す訳にはいかないのだよ。」
HA HA HA HA！ YOU ARE TOO HASTY, GIRLS. SORRY BUT I CAN NOT GIVE YOU THE PRIZE MONEY YET…….

ユリ
「なっなんでよぉ！　ちゃんと優勝したじゃない！」
WHY IS THAT? WE DID WIN ALL OF THE BATTLES！

ルガール
「いいや，私との戦いが真の決勝戦となるのだよ！　但し，君達が負けた場合は，私のコレクションとなってもらうがね。」
NOT YET. THE FIGHT AGAINST ME IS GONNA BE THE REAL FINALE！ BUT, IF YOU LOSE,YOU WILL JOIN MY COLLECTION.

マイ
「コレクション!?」
COLLECTION?

ルガール

「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ，すばらしいだろう。」
LOOK AT THE STATUES AROUND YOU！ THESE STATUES ARE THE END RESULT OF ALL THE FIGHTERS THAT I'VE BEATEN SO FAR. DON'T YOU THINK THEY ARE WONDERFUL!?

ユリ

「げぇ〜，悪趣味ぃ！」
AAUGH！ WHAT VULGAR TASTE！

ルガール

「ハッハッハッ！　だが，君達は像ではなく特別に剝製にしてやろう。その姿……像に塗り込めてしまうにはおしいのでね。」
HA HA HA！ BUT I'LL STUFF YOU INSTEAD OF MAKING YOU STATUES AS A SPECIAL COURTESY. IT'S PITY TO TURN SUCH BEAUTIFUL FIGURED LADIES INTO STATUES.

キング

「あら，ありがとう。せっかくだけど遠慮しとくわ！」
OH！ HOW KIND OF YOU. BUT,NO THANKS！

ルガール

「フンッ！　まあいい。出来るだけキズをつけずに殺してやろう。ではバトルステージへ招待しよう。」
WELL……FINE！ I'LL TRY TO KILL YOU WITHOUT DISFIGURING YOU. NOW, ALLOW ME TAKE YOU TO THE BATTLE STAGE.

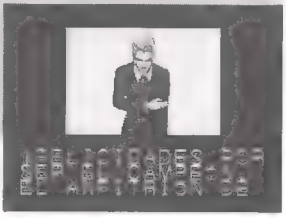
龍虎の拳チーム

ルガール

「ようこそ，我が美術館へ。我が名はルガール。この大会の主催者だ。」
WELCOME TO MY MUSEUM. MY NAME IS RUGAL. I'M THE HOST OF THIS TORNAMENT.

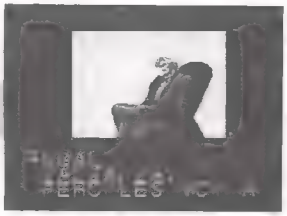
タクマ

「何，ルガールだと!?　待てよ，その名前，どこかで聞いた事があるぞ！　確か，世界のブラックマーケットを支配している死の商人だと……。」
WHAT? RUGAL!? WAIT！ I'VE HEARD OF YOUR NAME……. I'VE HEARD RUGAL IS THE MERCHANT OF DEATH WHO DOMINATES THE BLACK MARKET OF THE WORLD…….



ルガール

「その通りだ。さすがに修羅場を生き抜いてきただけあって物知りだな。ところで早速で悪いのだが，君達に私のコレクションに加わって頂きたいのだが?」
THAT IS CORRECT. YOU ARE VERY KNOWLEDGEABLE. I GUESS YOU'VE GONE THROUGH MANY FIGHTS……. SORRY TO RUSH YOU, BUT I WANT YOU TO JOIN MY COLLECTION.



ロバート

「何，コレクションやて?」
WHAT? COLLECTION?

ルガール

「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ，すばらしいだろう。」
LOOK AT THE STATUES AROUND YOU！ THESE ARE THE END RESULT OF FIGHTERS THAT I'VE BEATEN SO FAR. DON'T YOU THINK THEY ARE WONDERFUL?

リョウ

「く，狂ってやがる。」
YOU……YOU ARE MAD！

ルガール

「ハッハッハッハッ！　私はいたって正常だよ。さて，ではそろそろバトルステージへ行くとしようか！」
HA HA HA. I'M PERFECTLY SANE. NOW, LET'S GO TO THE BATTLE STAGE.

ルガール変身デモ編

ルガール(変身前)

「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。」
「では私も本気で戦うとしよう！」
HA HA……. YOU'VE ENTERTAINED ME QUITE WELL……. NOW I SHALL FIGHT YOU WITH FULL STRENGTH！

エンディング編

☆餓狼伝説チーム☆

ルガール
「ば，ばかな！　この私が敗れるとは……！」
I……IMPOSSIBLE！ HOW COULD I LOSE A BATTLE……!!

テリー
「見たか！　オレ達の力を！」
SEE……！ WE ARE STRONG！

ルガール
「フッ，なるほどギースやクラウザーが敗れる訳だな……！」「どうやら君達の力をあなどりすぎていた様だ。」「だが，このまま終わらせる訳にはいかん！」「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
MMM……NOW I SEE THE REASON WHY GEESE AND KRAUSER WERE BEATEN……！ MAYBE I HAD UNDERESTIMATED YOU TOO MUCH. BUT THIS IS NOT THE END OF THE STORY！ A WATERY GRAVE AWAITS YOU！

ジョー
「やばい！　逃げろ!!」
OH NO！ LET'S GET OUT OF HERE！

☆

テリー
「今度会う時は，多分対戦相手としてだな。」
MAYBE I'LL MEET YOU AS AN OPPONENT NEXT TIME.

アンディ
「ああ，その時まで腕を磨いておくよ。」
YEAH……I'LL TRAIN MYSELF UNTIL THEN.

ジョー
「次はこのジョー東様が勝たせてもらうぜ！」
NEXT TIME, I, JOE HIGASHI WILL WIN！

テリー
「そうはさせねえよ！」
I WON'T LET YOU DO THAT！

アンディ
「じゃあね……兄さん，ジョー……」
GOOD-BY. BIG BROTHER, JOE…….

ギース
「フッ，さすがのルガールも奴らには勝てなかったか……やはり……」
HM. EVEN THE FAMED RUGAL COULDN'T BEAT THEM……I THOUGHT SO…….

クラウザー
「奴らを倒すのはこの私の役目の様だな！」
IT'S MY ROLE TO BEAT THEM！

ギース・クラウザー
「ハッハッハッハッハッ！」
HA HA HA HA HA！

サイコソルジャーチーム

チン
「悪は，所詮滅びる運命にあるのだ！」
EVIL IS DESTINED TO DIE OUT！

ルガール
「フッ，ばかめ！」「この世に人間がいる限り，未来永劫悪が滅びる事はない！」「当然私も滅びはせんよ……さらばだ！」
HA……RUBBISH！ EVIL NEVER DIES OUT AS LONG AS HUMAN BEINGS ARE ON THE EARTH！ NEITHER WILL I！ FAREWELL！

ケンスウ
「あかん！　逃げるんや!!」
JESUS！ LET'S GET OUT OF HERE！

☆

アテナ
「お師匠さん，あいつの言ってた事って……」
MASTER,WAS WHAT HE SAID……

チン
「ああ，確かにあいつの言う通りかも知れん。」「じゃが逆に悪が存在し続ける限り，わしらみたいなのも存在し続けないかんのじゃよ。」「わかるな……。」
YES,WHAT HE SAID MAY BE TRUE,INDEED. BUT,AS LONG AS EVIL EXISTS, FIGHTERS LIKE US SHOULD EXIST,TOO. YOU KNOW WHAT I MEAN……

アテナ
「……はい！」
……YES！

ケンスウ
「あ〜もう!!　お師匠さんもアテナも，おれら世界一になったんやで！」「さっさと国に帰ってパッと行こうや！」
MY GOODNESS!! MASTER！ ATHENA！ WE ARE NOW NO.1 IN THE WORLD！ LET'S GO HOME QUICKLY AND HAVE A CELEBRATION！

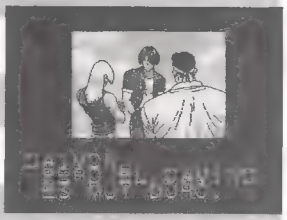
アテナ	「もう，ケンスウったら。」 *KENSOU!*
チン	「ああワシもバアサンのメシが，恋しくなったわい！」 *YEAH,I MISS MY OLD DAME'S COOKING !*
ケンスウ	「よっしゃ！　帰ろ，帰ろ!!」 *YEAH ! LET'S GO HOME !*

☆日本最強チーム☆

ベニマル	「やっぱオレ達が一番ってこったな！」 *WE ARE NO.1 ! I KNEW IT !*
ルガール	「フッ，確かにな……。」「だが，私はまだ負けた訳ではない!!」「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」 *Y……YES,INDEED……BUT I HAVEN'T REALLY LOST YET ! A WATERY GRAVE AWAITS YOU !*
ベニマル	「やばい！　逃げろ!!」 *JESUS ! LET'S GET AWAY !*

☆

ベニマル	「行くのか……。」 *ARE YOU GOING?*
キョウ	「ああ。まだ辿り着く先は遙かに遠いからな……」 *YEAH. THERE IS STILL A LONG LONG WAY TO GO……*
ダイモン	「フム，道は険しいぞ！」 *HMM……THE ROAD IS ROCKY AHEAD !*
キョウ	「まあ！　行ける処まで行って見るさ！」 *WELL,I'LL GO AS FAR AS I CAN !*
ベニマル	「今度やる時は，オレが勝たせてもらうからな！」 *NEXT TIME,I'LL BE THE WINNER !*
ダイモン	「その通り！　しっかり腕をみがいておくがよい。」 *YES ! YOU MUST TRAIN HARD !*
キョウ	「ああ，お前らもな。」 *YOU,TOO. BYE…… !*



☆アメリカンスポーツチーム☆

ブライアン	「見たか！　おれ達こそ世界最強だぜ！」 *SEE? WE ARE THE STRONGEST IN THE WORLD !*
ルガール	「フッ，確かにな……だが，このルガール！」「このままくたばる訳にはいかん!!」「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」 *Y……YES,YOU ARE……BUT,I STILL CAN'T DIE THIS WAY!! A WATERY GRAVE AWAITS YOU ! FAREWELL!!*
ラッキー	「やばい！　逃げろ!!」 *LOOK OUT ! LET'S GET OUT OF HERE !*

☆

ラッキー	「さあて，これからどうするか?」 *WELL……WHAT SHALL WE DO FROM NOW?*
ブライアン	「おれは帰ってアメフトに専念するぜ。」「なにせ人気プレイヤーだからな。」 *I'LL GO HOME AND CONCENTRATE ON FOOTBALL. I'VE GOT LOTS OF FANS. I'M A STAR ATHLETE !*
ラッキー	「オレは，このままストリートファイターを続けていくつもりだ。」「ヘビィーD！はどうするんだ?」 *I'LL CONTINUE STREET FIGHTING. WHAT ARE YOU GONNA DO,HEAVY D?*
※ヘビィーD！	「どうやらオレは戦いの中でしか生きられねえみたいだからな 」「お前と一緒に行って見るか。」 *IT SEEMS I CAN LIVE ONLY IN BATTLES. I'LL GO WITH YOU.*

※「ヘビィーD！」は本来は　ヘビィ・D！」という表記が正しいのですが，あえてゲーム中のメッセージを忠実に再現してあります。

ラッキー	「ほう〜。やっとその気になったか。」 *AT LAST！ YOU'VE MADE UP YOUR MIND……*
ヘビィーD！	「まあな……！」 *YEAH……*
ブライアン	「じゃあ，そう言う事だな。」「また何か面白い事があったら誘ってくれ。」 *OKAY. DONE！ CALL ME IF YOU PLAN TO HAVE AN INTERESTING FIGHT.*
ラッキー・ヘビィーD！	「ああ。またな！」 *YEAH. SEE YA！*

キムの教育してやるチーム

キム	「当たり前だ！　正義は必ず勝つのだ！」 *OF COURSE！ JUSTICE ALWAYS WINS！*
ルガール	「フッ，だが，君達をここから帰す訳にはいかんな!!」「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」 *HMPH……BUT I WON'T LET YOU LEAVE HERE！ A WATRY GRAVE AWAITS YOU！ FAREWELL!!*
キム	「やばい！　逃げろ!!」 *NO！ LET'S GET OUT OF HERE!!*

☆

チョイ	「あ〜あ，優勝賞金が……」 *DAMN!! MY PRIZE MONEY.*
キム	「何！　優勝賞金とは何の事だ!?」 *WHAT? WHAT DO YOU MEAN BY PRIZE MONEY!?*
チャン	「ケッ，ここまで我慢してあんたについて来たのは，優勝賞金を頂く為だったんだよ！　これじゃあ骨折り損のくたびれもうけじゃねえか！」 *HA！ I FOLLOWED YOU JUST TO GET THE PRIZE MONEY！ ALL THAT TROUBLE FOR NOTHING！*
キム	「そうか，最初からそれが目当てだったのか。」「残念だ，どうやら私の鍛え方がまだまだ甘かったようだな！」 *I SEE. SO,THAT'S YOUR PURPOSE. I'M SORRY I FAILED TO TRAIN YOU ENOUGH.*
チョイ・チャン	「えっ?」 *WHAT?*
キム	「よし！　早速帰って次の大会に備えて修業だ!!」 *NOW,LET'S GO HOME AND I'LL TRAIN YOU FOR THE NEXT TOURNAMENT！*
チョイ・チャン	「じょっ，冗談じゃねえよぉぉぉ!!」 *Y……YOU GOT TO BE KIDDING!!*
キム	（日本語メッセージなし） *STOP……WAIT!!*

☆怒チーム☆

ハイデルン	「ここまでだなルガール！　覚悟するがいい！」 *YOU ARE HISTORY,RUGAL！ GIVE UP,NOW!!*
ルガール	「フッ……ハッハッハ！」「このルガールを見損なわないでもらいたいものだ。」「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」 *HMPH……HA HA HA！ I'M NOT SUCH AN EASY TARGET！ YOU'LL BE SWALLOWED UP BY THE SEA WITH ME. FAREWELL……！*
ハイデルン	「いかん！　逃げろ!!」 *OH,NO！ LET'S GET OUT OF HERE!!*

☆

ハイデルン	「任務完了！　引き上げるぞ。」 *WE'VE FULFILLED OUR MISSION. WE'LL WITHDRAW FROM HERE.*
ラルフ・クラーク	「ハッ！」 *YES,SIR！*

女性格闘家チーム

ルガール
「ば，ばかな！　この私が女ごときに敗れるとは……！」
I……IMPOSSIBLE！ HOW COULD I LOSE A BATTLE……!!

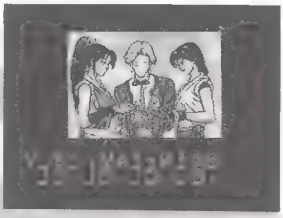
マイ
「ほら！　そんな事，言ってるから負けるのよ！」
LOOK！ THIS IS THE DOOM OF A MALE・CHAUVINIST！

ユリ
「とにかく勝ったのは私達よ！　さあ優勝賞金を渡してよ！」
ANYWAY,WE WON！ SO GIVE US THE PRIZE MONEY！

ルガール
「フッ……ハッハッハッハッ！　この後に及んでも賞金か！」「良かろう，ここにあるものなら何でもくれてやる。但しここから生きて出られればな……」「私と共に滅びるがいい！　さらばだ！」
HA HA HA HA！ YOU STILL WANT MONEY！ ALRIGHT,I'LL GIVE YOU ANYTHING I HAVE HERE……IF YOU CAN GET OUT OF HERE ALIVE……！ DIE WITE ME！ FAREWELL！

キング
「あぶない！　逃げろ!!」
OH NO！ LET'S GET AWAY FROM HERE！

☆



キング
「ふぅ〜，何とか助かったか……。」
WHEW！ WE MANAGED TO SURVIVE……

ユリ
「あの人死んじゃったのかしら?」
DO YOU THINK HE'S DEAD?

マイ
「さあね。でもまあ，もらう物はもらったしぃ……」「これよ，これ！」
WHO CARES……. WE'VE GOT WHAT WE CAME HERE FOR. YEAH, THIS IS IT！

キング
「そうそう，これでこの大会に参加したかいがあったってものだよ。」
YEAH, ANYWAY IT WAS WORTH TAKING PART IN THE TOURNAMENT.

ユリ
「うん！　そうだね。」
YES, INDEED！

マイ・ユリ・キング
「オ〜ホッホッホッホッ……！」
HOO HO HO HO……！

龍虎の拳チーム

ロバート
「見さらせ！　これが極限流空手や！」
YOU SEE? THIS IS KYOKUGENRYU KARATE！

ルガール
「フッ……。極限流空手！」「強いのは技ではなく，人だったと言う訳か……！」「だが貴様ら3人，ここから生きて帰す訳にはいかん！」「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
TCH……. KYOKUGENRYU KARATE！ SO IT DEPENDS ON THE PRACTIONER. BUT, I WON'T LET YOU GET OUT OF HERE ALIVE！ A WATERY GRAVE AWAITS YOU！ FAREWELL！

リョウ
「あぶない！　逃げろ!!」
WATCH OUT！ LET'S GET OUT OF HERE！

☆

タクマ
「う〜む……世の中にはまだまだ強いヤツがいるものだな！」「極限流空手にも，もっと磨きをかけねばな……！」
UMMM……THERE ARE STILL MANY STRONG FIGHTERS IN THE WORLD. WE'VE GOT TO REFINE OUR KYOKUGENRYU KARATE MORE……！

ロバート
「おい，リョウ。なんや，いやな雰囲気やで……」
HEY, RYO！ DON'T YOU FEEL SOMETHING NASTY IN THE AIR?

リョウ
「確かに！　ここは逃げた方が良さそうだな。」
YES, INDEED. WE'D BETTER GET AWAY FROM HERE.

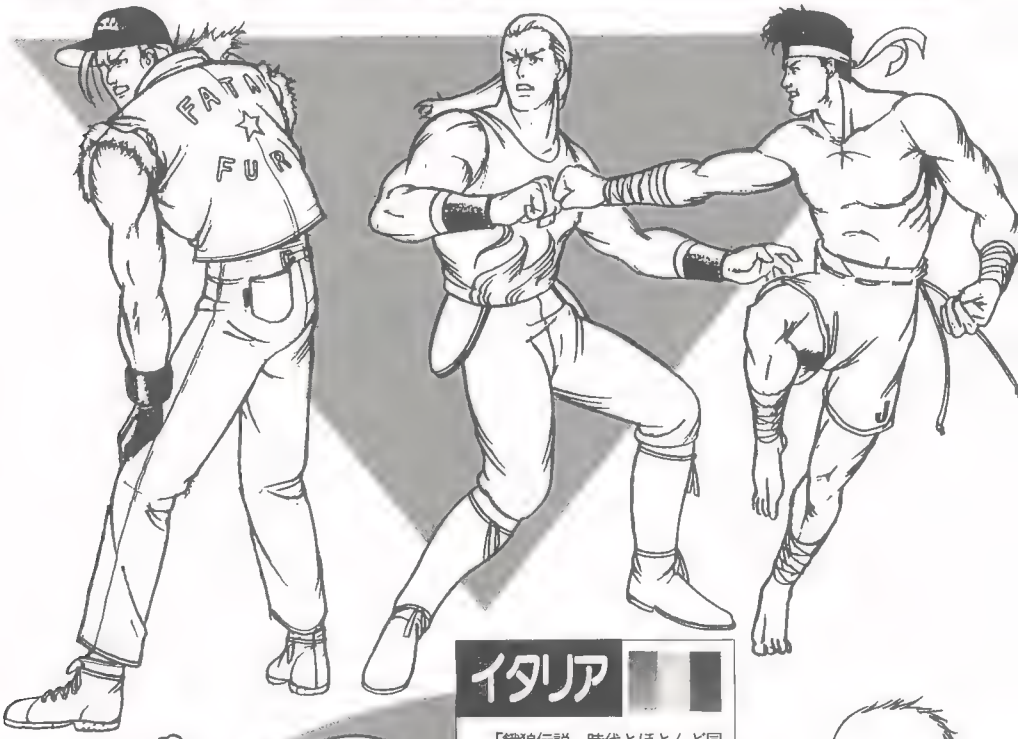
タクマ
「よし！　リョウ，ロバートこれから帰って特訓だ！」
OKAY. RYO,ROBERT, LET'S GO HOME AND TRAIN SOME MORE！

リョウ・ロバート
「とんでもねえぜ！　ちっとは休ませてくれや!!」
GIVE ME A BREAK！ LET US REST！

必見!! 設定原画ミュージアム'94

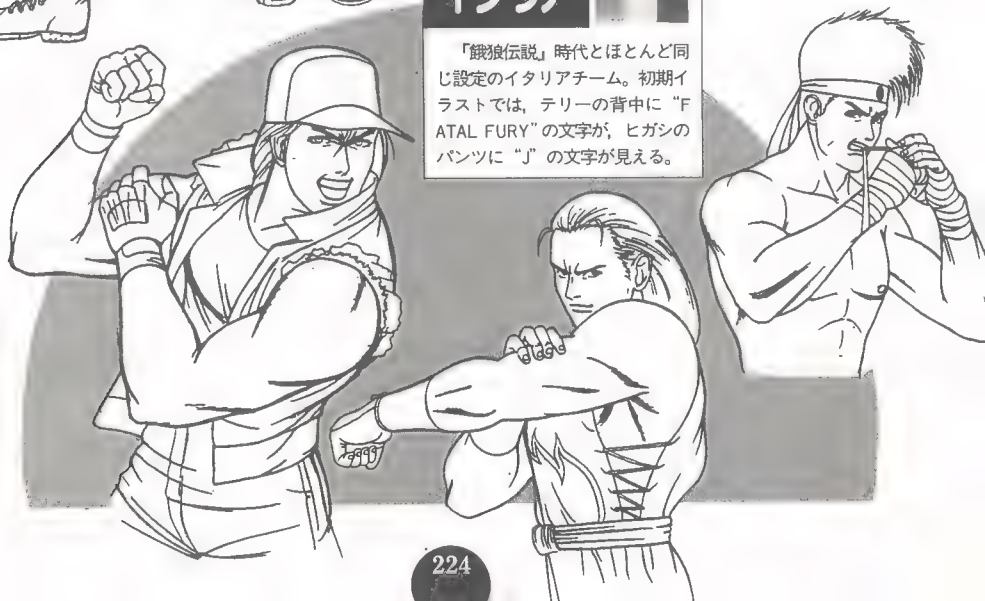
第1部「チームに歴史あり」

開発初期に描かれたイラストと，ゲーム中に表示される勝利グラフィックの原画を掲載。



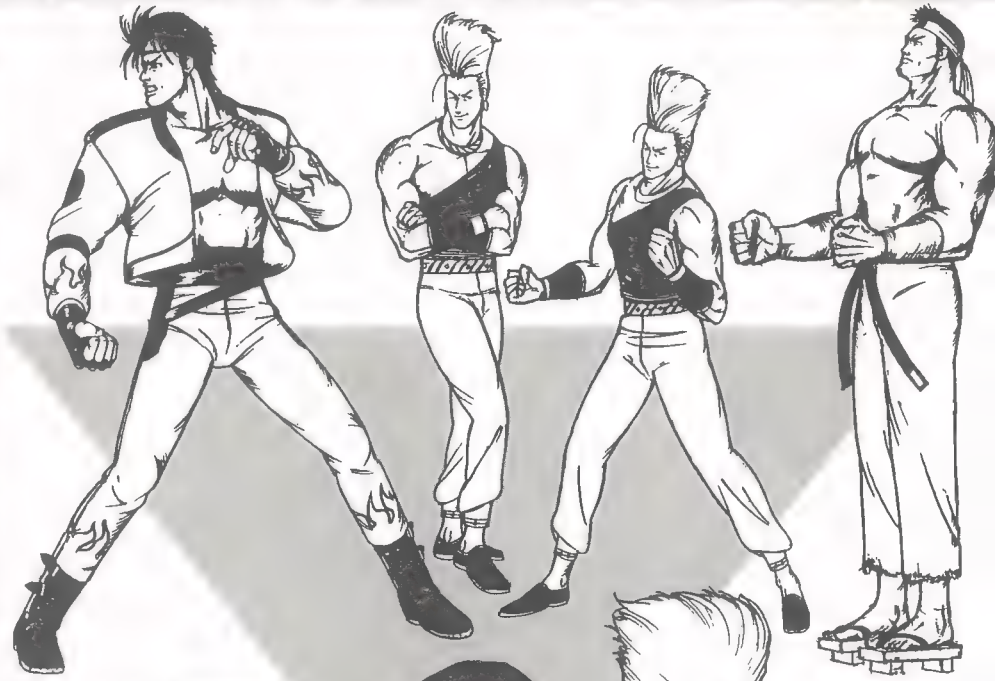
イタリア

「餓狼伝説」時代とほとんど同じ設定のイタリアチーム。初期イラストでは，テリーの背中に“FATAL FURY”の文字が，ヒガシのパンツに“J”の文字が見える。



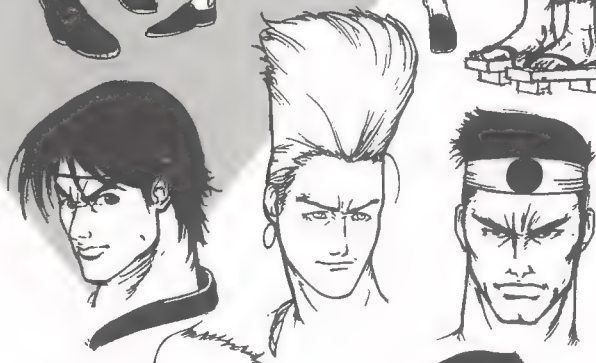
中国

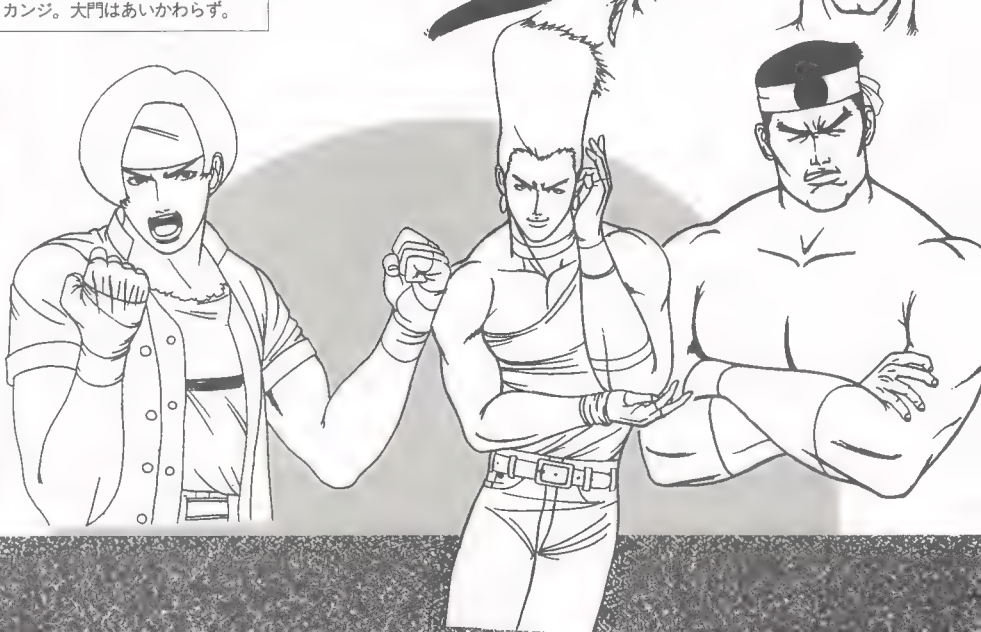
開発段階では少し大人っぽかったアテナ。ケンスウは今とちがって拳法着を着ているうえに，三つ編みまでしている。チンの服には大きく「老」と書いてあった。

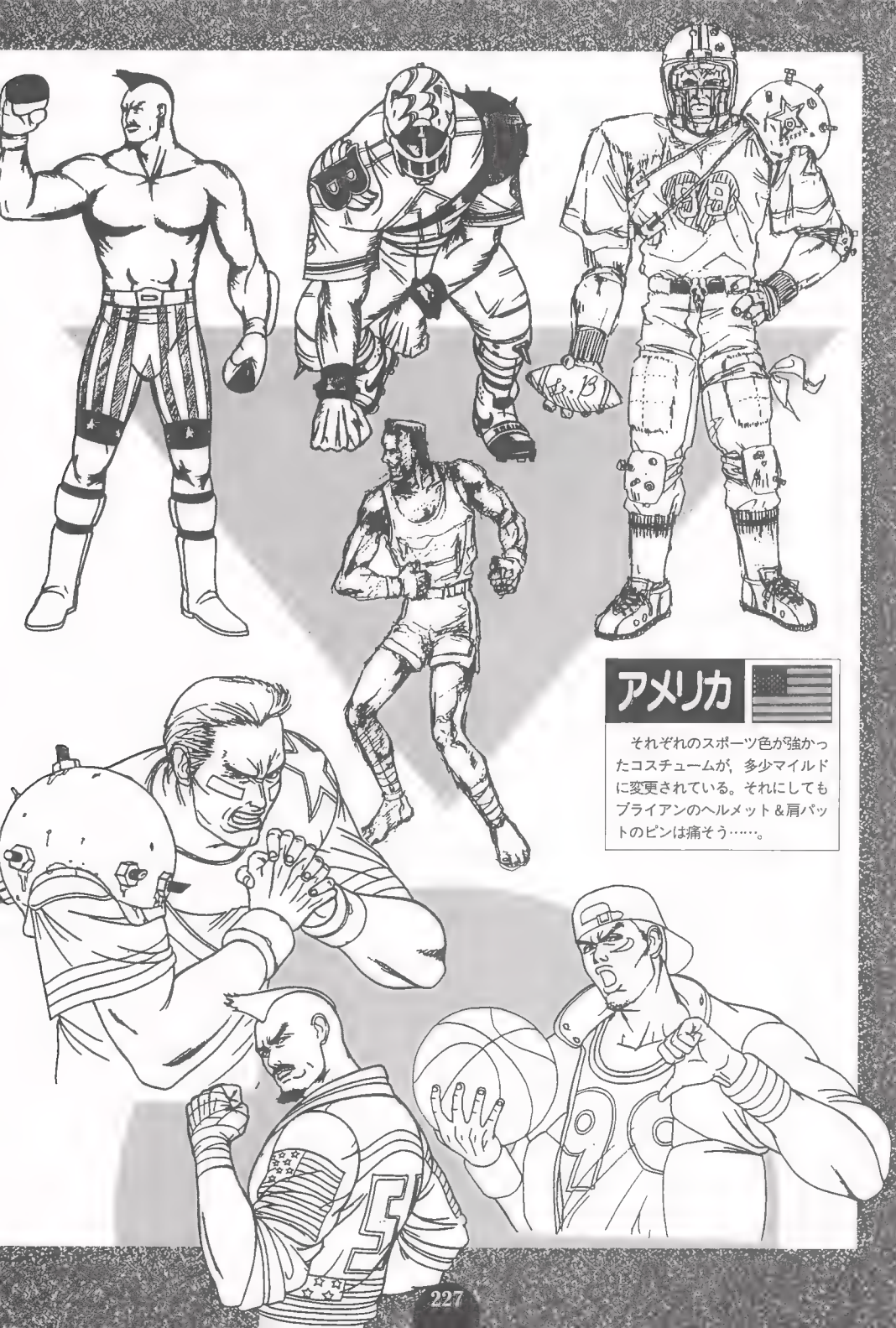


日本

京は現在よりもたくましい顔をしている。衣装もオリジナルのものだ。紅丸は，初期段階よりも今のほうがさらに妖艶になっているカンジ。大門はあいかわらず。

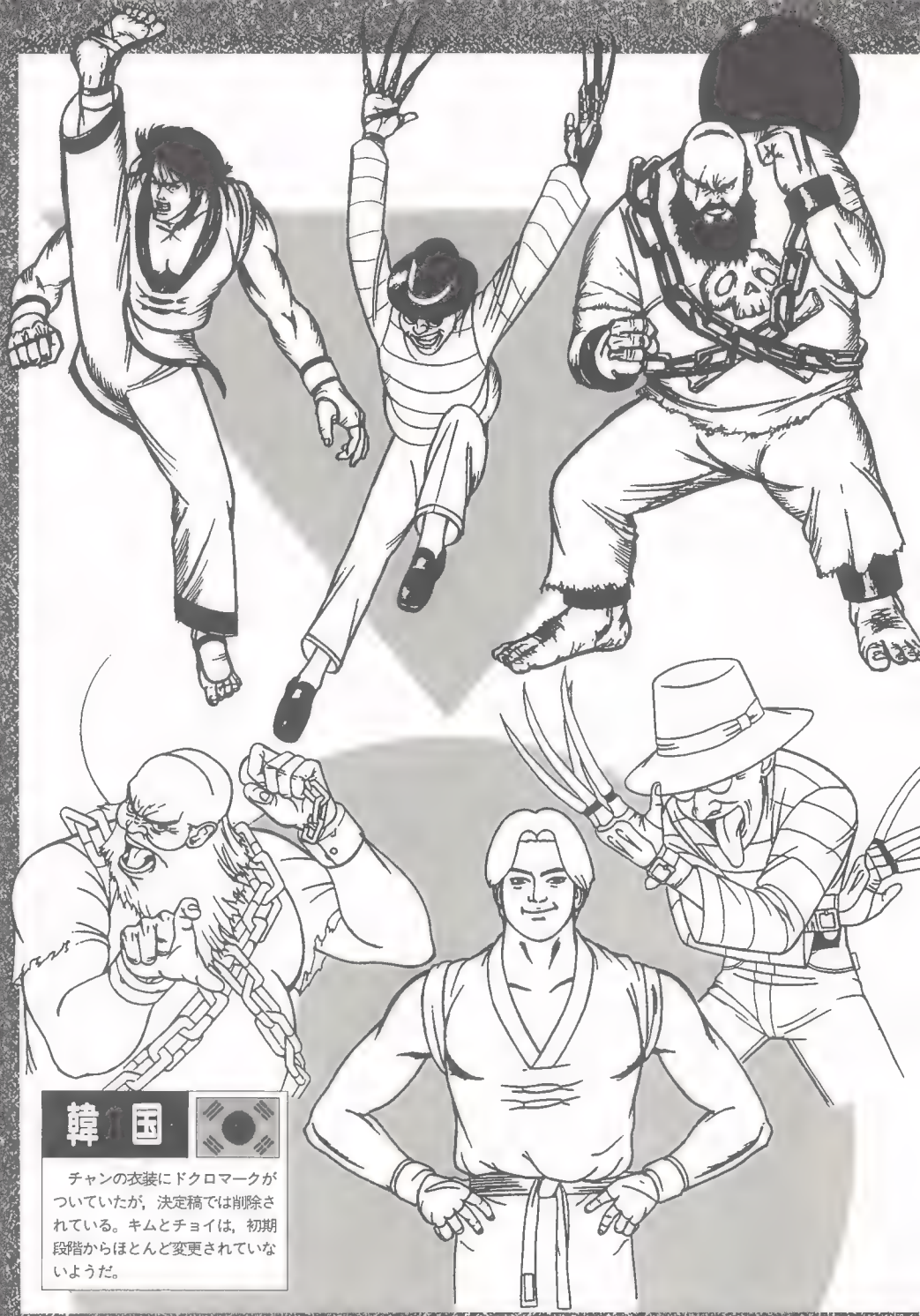






アメリカ

それぞれのスポーツ色が強かったコスチュームが，多少マイルドに変更されている。それにしてもブライアンのヘルメット＆肩パットのピンは痛そう……。

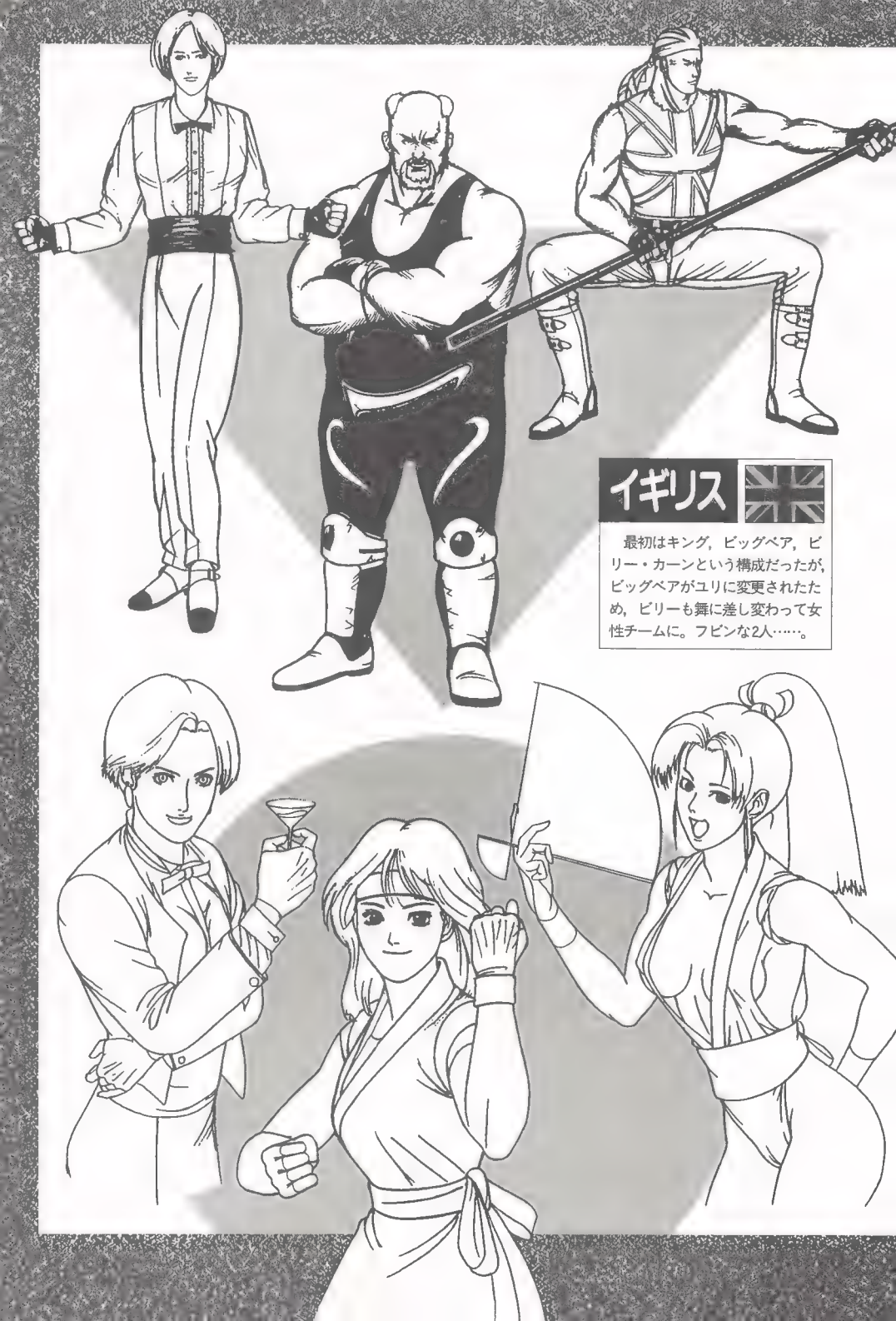


韓国

チャンの衣装にドクロマークがついていたが，決定稿では削除されている。キムとチョイは，初期段階からほとんど変更されていないようだ。

ブラジル

初期設定では、「怒」の雰囲気そのままだったラルフとクラーク。決定イラストよりもかなりオヤジくさかったわけだ。ハイデルンは眼帯が変更された程度。



イギリス

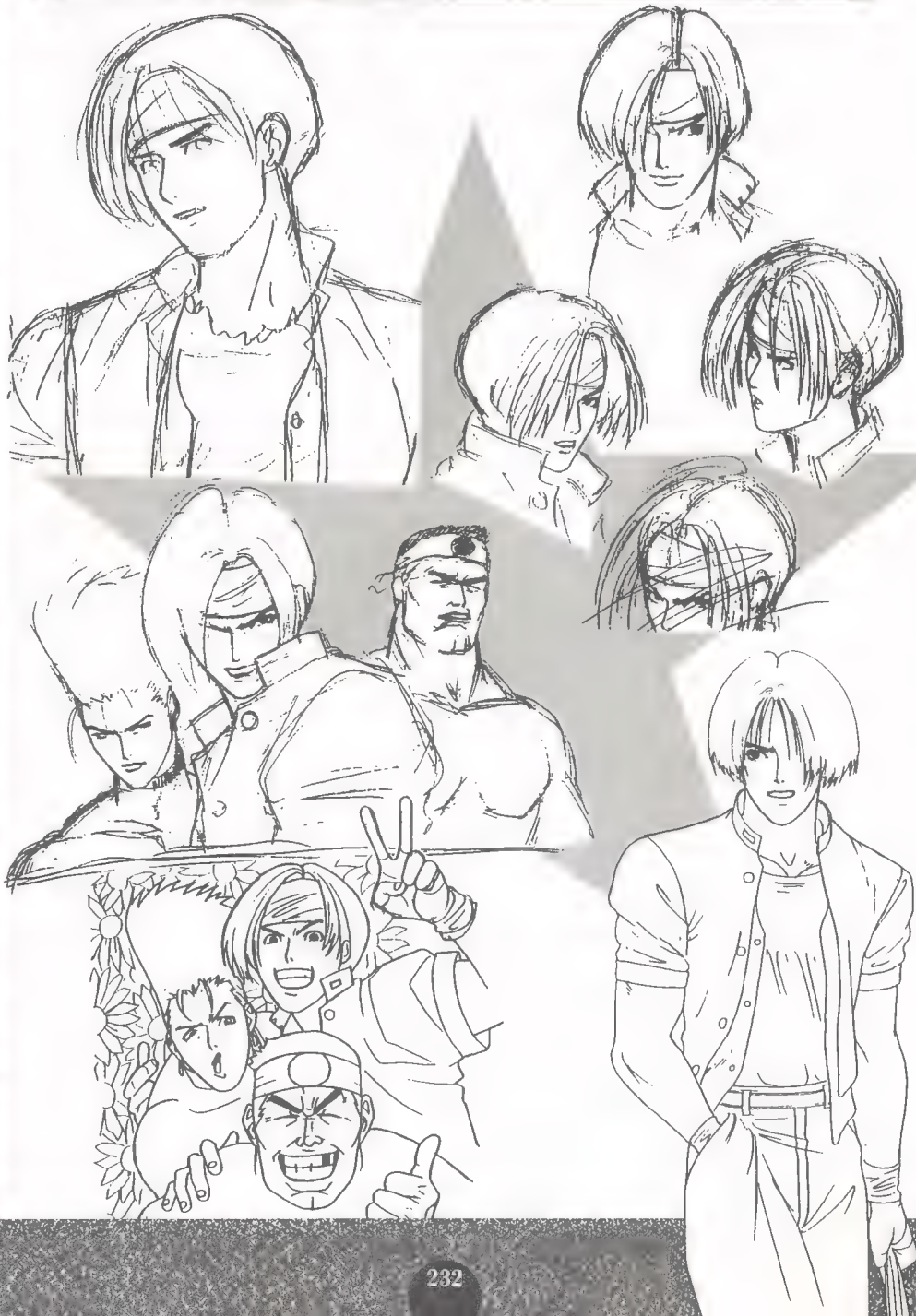
最初はキング，ビッグベア，ビリー・カーンという構成だったが，ビッグベアがユリに変更されたため，ビリーも舞に差し変わって女性チームに。フビンな2人……。

メキシコ

企画段階では，タクマの代わりにリー・パイロンが加わっていた。その後リーがユリに変更になり，さらにユリが抜けたためタクマが登場することになったのだ。

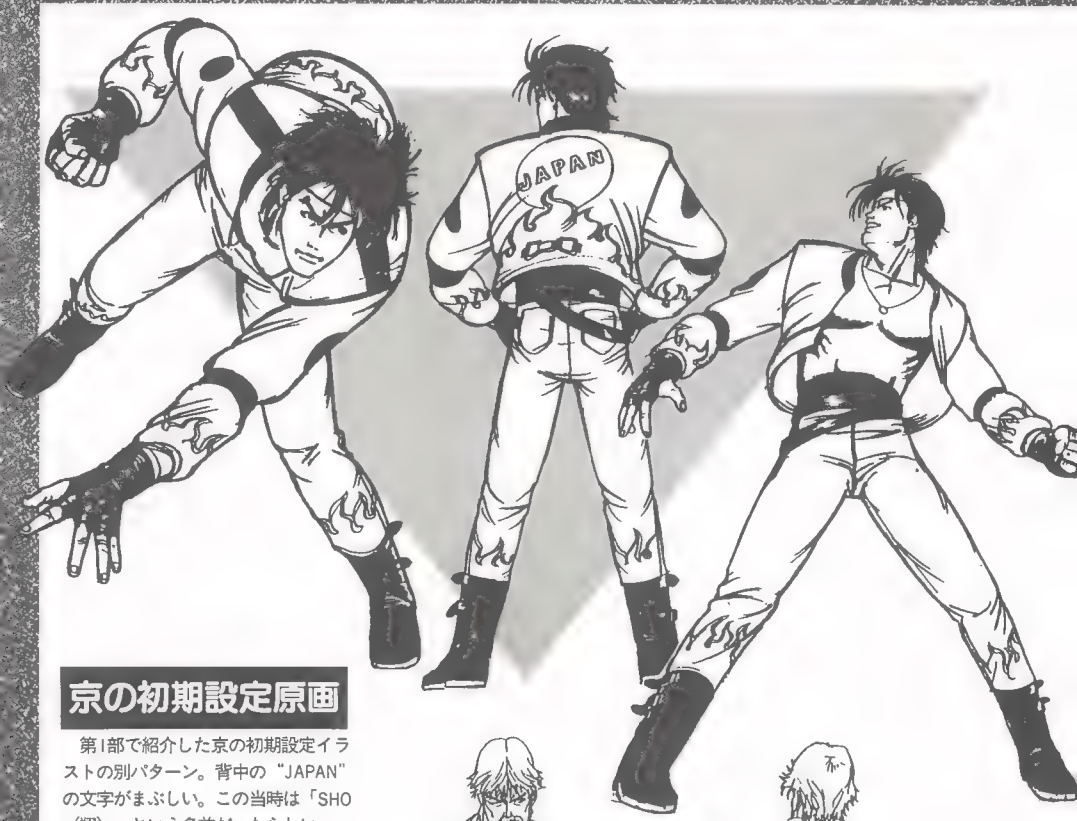
第2部「草薙 京スペシャル」

本ゲームの主人公である京。設定ラフ・イラストから恋人&父親原画までを集めてみた。



京の恋人ユキ

京が「大切なもの」として挙げている恋人のユキ。ゲーム中では，日本ステージの背景に，セーラー服で小さく登場するだけだ。



京の初期設定原画

第1部で紹介した京の初期設定イラストの別パターン。背中の“JAPAN”の文字がまぶしい。この当時は「SHO（翔）」という名前だったらしい。

京の父親

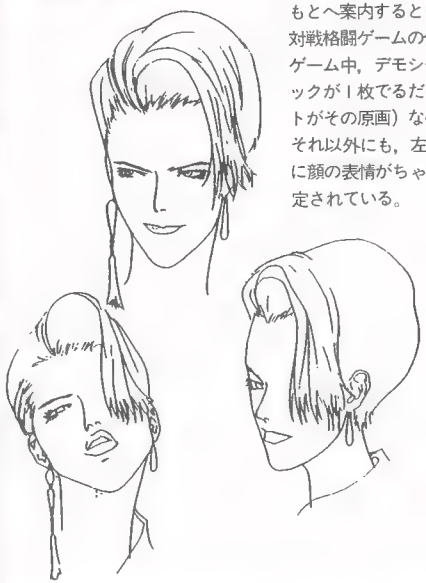
京と同じく，草薙一族に伝わる炎を操る武術を体得している。タクマとも交流があったようだ。日本チームのルガール戦直前デモに登場，単身ルガールに闘いを挑んだが，返り打ちにあい，殺されてしまう。倒れていた状態から推測すると，ゴッドプレスでとどめをさされたようだ。略称キョーヤジ。

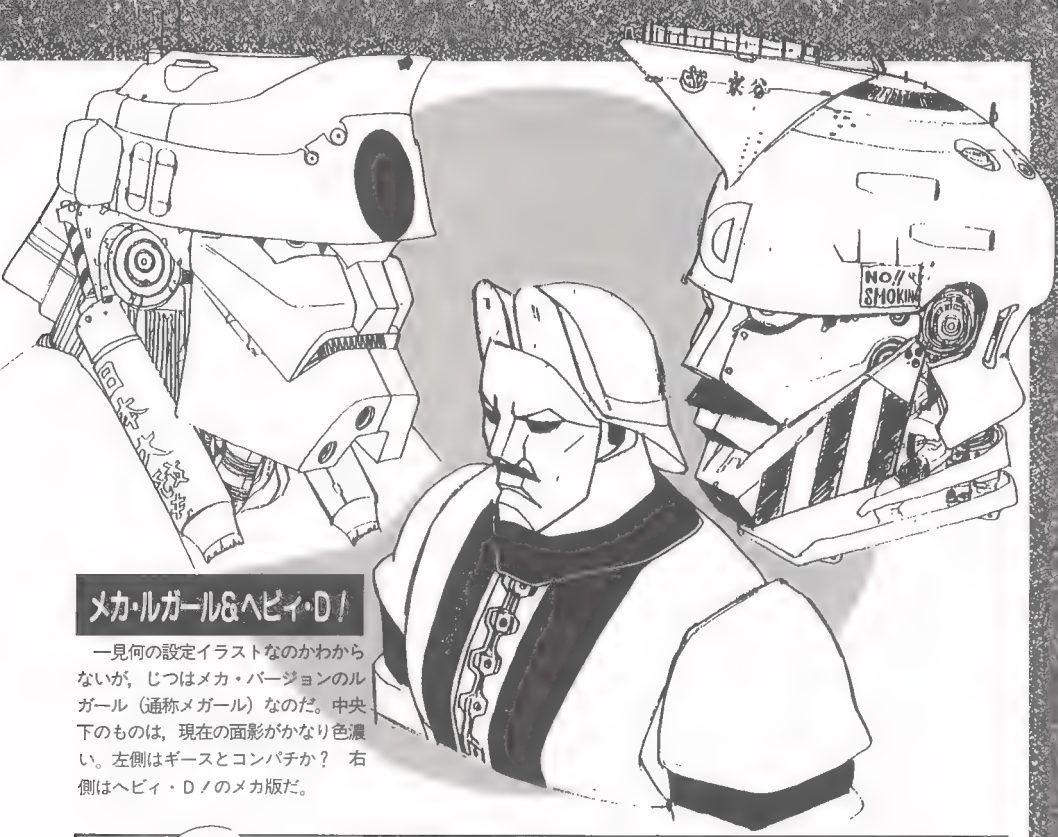
第3部「ルガールがあ〜る」

ルガール・バーンシュタインのグラフィック原画集。メカ・ルガールも特別に公開。

ルガールの秘書

優勝チームを最終ステージであるブラックノアへと導く，ルガールの女性秘書。部下が最終ボスのもとへ案内するというのは，SNK対戦格闘ゲームの伝統だ。彼女はゲーム中，デモシーンでグラフィックが1枚でるだけ（右のイラストがその原画）なのだが，それ以外にも，左のように顔の表情がちゃんと設定されている。





メカ・ルガール&ヘビィ・D！

一見何の設定イラストなのかわからないが，じつはメカ・バージョンのルガール（通称メガール）なのだ。中央下のものは，現在の面影がかなり色濃い。左側はギースとコンパチか？　右側はヘビィ・D！のメカ版だ。

餓狼伝説チームのエンディングに表示されるギースとクラウザーのグラフィック原画。開発当初には，ボスチームとして登場するという案もあったそうだが，ルガールを全面に押しだす方針になったため，実現はしなかった。2人の技をマスターしているルガールとは，いったいどんな関係なのか……？

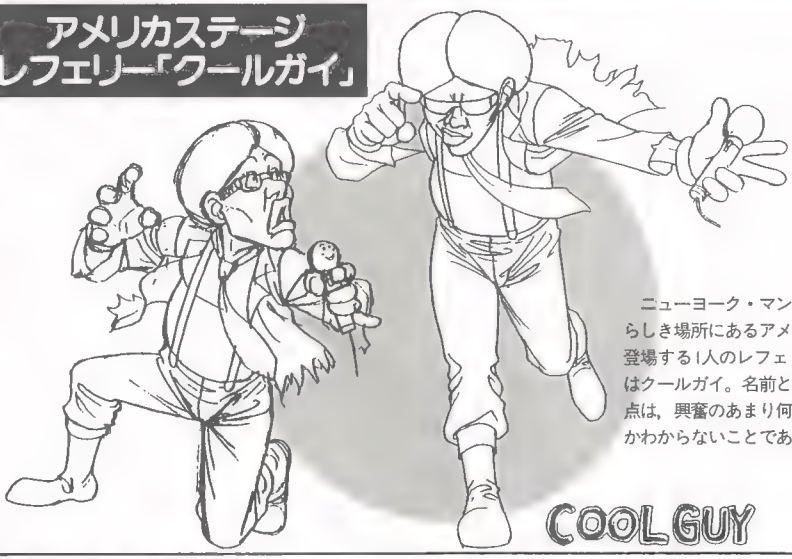
ギース

クラウザー

第4部「そのほかのみなさん」

当ミュージアムの最後は，レフェリーやネコなど，貴重なイラストの数々を集めてみた。

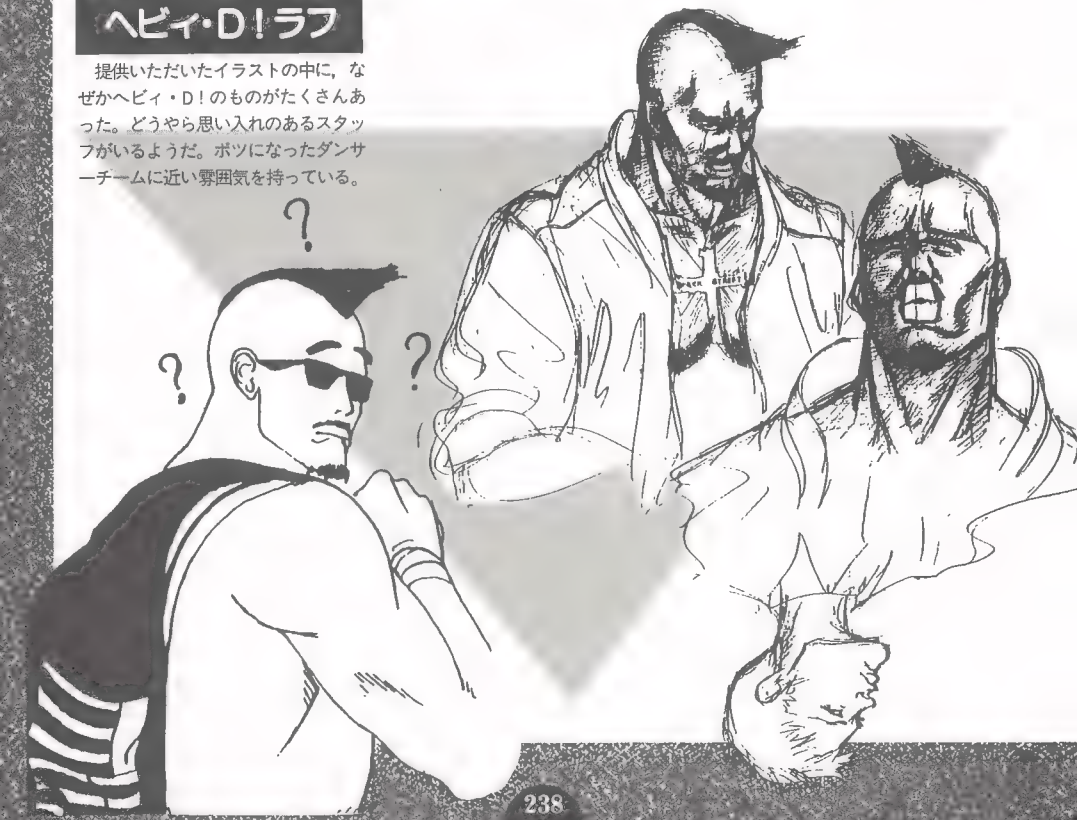
アメリカステージ レフェリー「クールガイ」

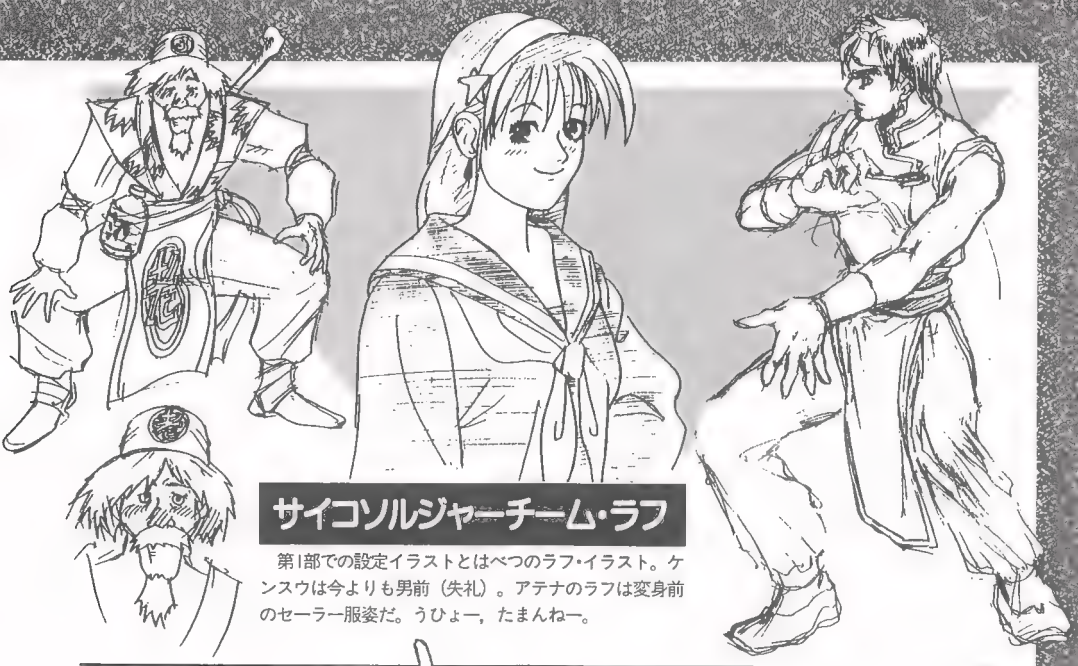


ニューヨーク・マンハッタンの川辺らしき場所にあるアメリカステージで登場する1人のレフェリー。彼の名前はクールガイ。名前とは裏腹に彼の欠点は，興奮のあまり何を言っているのかわからないことである。

ヘビィ・D！ラフ

提供いただいたイラストの中に，なぜかヘビィ・D！のものがたくさんあった。どうやら思い入れのあるスタッフがいるようだ。ボツになったダンサーチームに近い雰囲気を持っている。





サイコソルジャーチーム・ラフ

第1部での設定イラストとはべつのラフ・イラスト。ケンスウは今よりも男前（失礼）。アテナのラフは変身前のセーラー服姿だ。うひょー，たまんねー。

アメリカステージ背景ネコ・ラフ

背景にいる8匹のブチネコのイメージ・イラスト。関係ないが，以前SNK本社付近にネコZというノラネコがいたらしい。

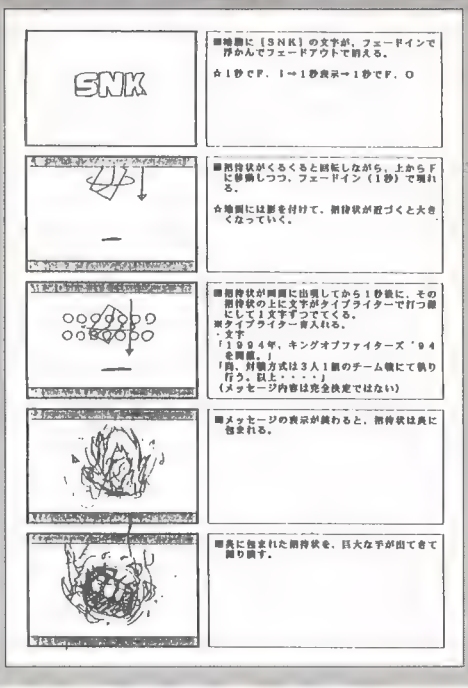
二階堂紅丸イラスト

これはイメージ画ではなく，最終決定した設定でのイラストだ。あくまでナルシストな紅丸。ガチョーン。

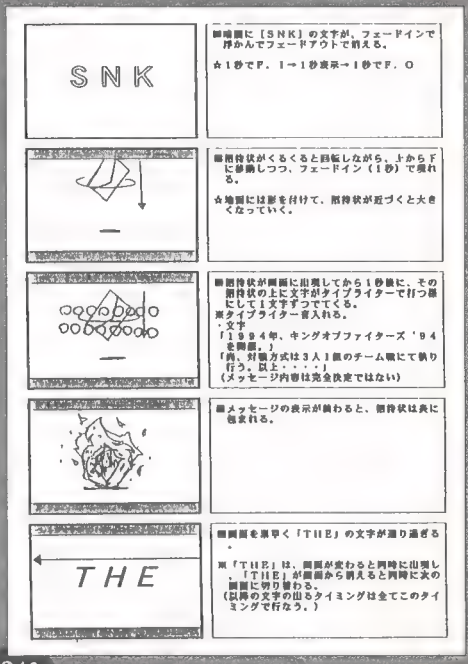
オープニング系絵コンテ大公開!!

見慣れた『KOF'94』のタイトル・デモだが，その裏には，そこに至るまでのさまざまな立案と試行錯誤がある。ここでは，日の目を見ることなく消えていった数多くのデモ案を紹介しよう。なお，小さくて見づらいとは思うが，コンテの右にはシーンごとの動きの解説が記載されている。これを読みながら絵をながめて，頭の中でイメージしてみるとおもしろいぞ。

タイトル・デモ案①



タイトル・デモ案②



実際のゲームで使われているものにもっとも近い。横の文字をよく見ると，デモ案作成中はまだ京の名前が翔だったことがわかる。

■画面を素早く「THE」の文字が通り過ぎる

※「THE」は，画面が変わると同時に出現し「THE」が画面から消えると同時に次の画面に切り替わる。
（以降の文字の出るタイミングは全てこのタイミングで行なう。）

■餓狼チームが画面にスクロールインしてくる

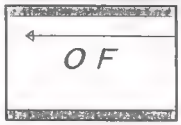
☆ゆっくりと右から左に流れているバックに，アンディとジョーがスクロールイン。
２人のスクロールが定位置に達する直前にテリーがスクロールインしてきて，定位置で停止する。
☆テリー帽子をサッと脱ぐ。

■画面を素早く「KING」の文字が通り過ぎる。

※タイミングは前のものと同じ。

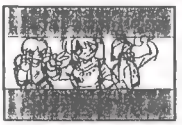
■龍虎チームが画面にスクロールインしてくる

☆ゆっくりと左から右に流れているバックに，ロバートとタクマがスクロールイン。
２人のスクロールが定位置に達する直前にリョウがスクロールインしてきて，定位置で停止する。
☆リョウ，胸をグッと引き上げる。



■画面を素早く「OF」の文字が通り過ぎる。

※タイミングは前のものと同じ。



■餓狼チームと龍虎チームと主人公チーム以外のチームが，０．５秒間隔で次々と表示される。
※基本的には，パッと出しパッと消えるだが，それぞれのチームの間には，１／６０秒程度の白画面を挿入する。
☆この時のグラフィックは，勝利後画面のものを使用する。

■前に倒れ状を握り潰した手のアップからの続きで，手の奥にショウがフェードインで現われる。

■ショウはその全身を引きながら若干小さくなる。
■ショウがポーズを取り終えると，バックがフェードインで現われる。

■バックが完全に現われるとすぐに，ショウの左右にベニマルとダイモンがそれぞれスクロールして来て定位置で停止する。

■３人が揃うとすぐに画面がパッと真っ白になり，タイトルが出現する。
☆タイトルの出方は別で説明する。

デモ案①に対して，こちらは招待状を握りつぶすシーンがなく，餓狼＆龍虎以外のチームが並んで出演する。京サマも顔のみ登場。

■餓狼チームが画面にスクロールインしてくる

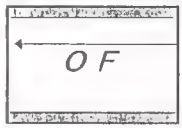
☆ゆっくりと右から左に流れているバックに，アンディとジョーがスクロールイン。
２人のスクロールが定位置に達する直前にテリーがスクロールインしてきて，定位置で停止する。
☆テリー帽子をサッと脱ぐ。

■画面を素早く「KING」の文字が通り過ぎる。

※タイミングは前のものと同じ。

■龍虎チームが画面にスクロールインしてくる

☆ゆっくりと左から右に流れているバックに，ロバートとタクマがスクロールイン。
２人のスクロールが定位置に達する直前にリョウがスクロールインしてきて，定位置で停止する。
☆リョウ，胸をグッと引き上げる。



■画面を素早く「OF」の文字が通り過ぎる。

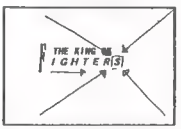
※タイミングは前のものと同じ。

■餓狼チームと龍虎チームと主人公チーム以外のチームが，０．５秒間隔で次々と表示される。
※基本的には，パッと出しパッと消えるだが，それぞれのチームの間には，１／６０秒程度の白画面を挿入する。
☆この時のグラフィックは，勝利後画面のものを使用する。

■最終勝敗の画面で，ベニマルとダイモンが定位置で停止すると同時に，画面したからショウがスクロールインしてくる。

■ショウがサッと剣を上げると同じタイミングで画面の上下が更に狭まる。

■画面がパッと真っ白になり，そこに先程の「THE KING OF」がスクロールインしてきて定位置で停止する。



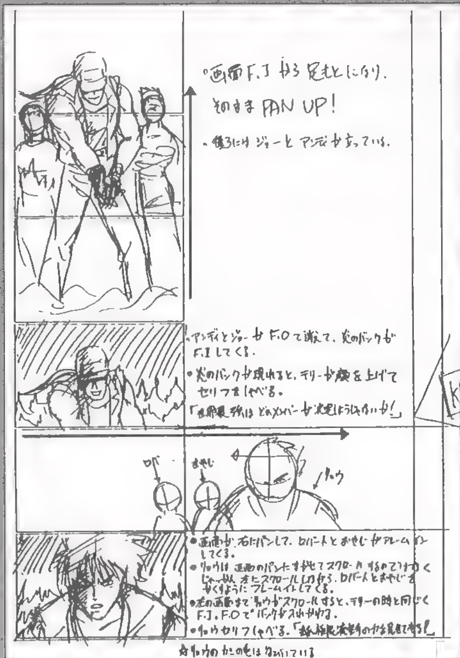
■「FIGTERS」が，画面手前から１文字ずつ細かで定位置にはまっていく。

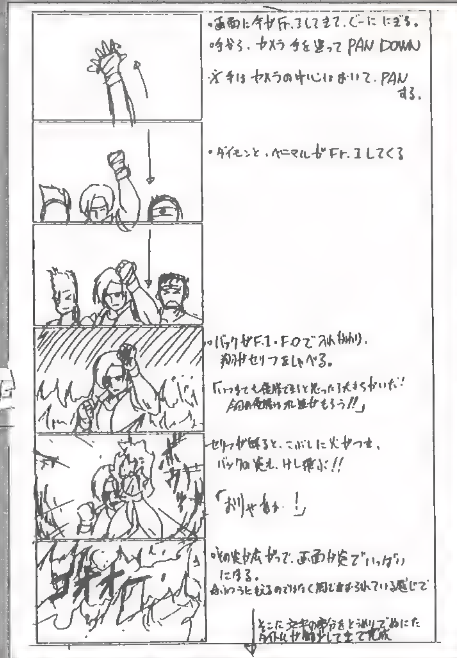
※参考映像有り。

■「９４」がピカーと光ってはまると，全体に質感がついてタイトルが完成する。

タイトル・デモ案③

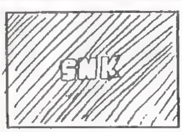
「餓狼」対「龍虎」の闘いがいまここに、という場へ京たちが割って入ってくる、という流れ。闘志が激しく燃えさかる、シリアスなシーンだ（京は本当に燃えてるか）。





タイトル・デモ案④

キャラの顔が縦に並ぶところは、初代「餓狼伝説」のイラストの雰囲気だ。最後にルガールの存在をほのめかしているが、これならボスは1人というコトがすぐわかったかも？



■暗闇に［SNK］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆1秒でF．I→1秒表示→1秒でF．O

1994年・・・・

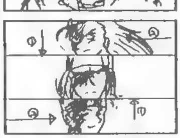
今ここに最強の戦士達が集結する

■［SNK］の文字が、F．Oしだすと、「1994年」の数字がF．Iしてくる。
※「SNK」と「1994」の位置をずらして、オーバーラップする感じのタイミングで。

■「1994年」が完全にF．Iすると、それに続いて、「今ここに、最強の戦士達が集結する。」とメッセージがF．Iしてくる。
※上の文字は全て、表示されてから1秒後に、F．Oする。

■テリーのバストショットのグラフィックがF．Iで現れ、テリーがゆっくりと顔を上げる。

☆アニメの「餓狼伝説2」のタイトル演出と同じなので、タイミングはそれを参考にする。

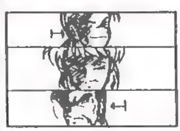


■テリーが顔を上げると同時に画面の上下からウインドウが下りてきて、右図の位置で停止し、そこにアンディとジョーが左右からスクロールインしてくる。

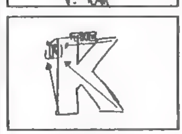
※ここまでかなりテンポ良く。

■3人が定位置に並ぶと、すぐに画面が切り替わって「THE」の文字が画面にアップになり、縮小して定位置に着く。
※アップの状態で停止させずそのまま縮小し、その縮小は思い切り（ごっつう）速くする。

☆全ての行程を0．5秒くらいで。

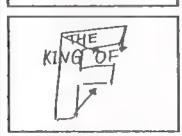


■「THE」の文字が定位置に付くと、瞬間に画面は切り替わり、龍虎のキャラクターが餓狼の場合と同じ様に3分割の画面にパッと出して表示される。
☆上下の2人だけ左右から32ドット幅スクロールして定位置に着く。
※フレームインしてくるのではなく、定位置から32ドットずれている位置から定位置までの移動である。



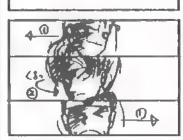
■龍虎キャラの、画面が完成するとすぐに今度は、「K」の文字のアップが縮小して定位置に着く。

☆以上までの、デモを「KING OF」の字の分だけ、1文字ずつと各チームと交互に表示していく。
☆龍虎チームから、主人公チームの1つ前のチームまでは、勝利演出のアップグラフィックを使い回す。



■最後の「F」の文字が表示されて縮小して、「KING OF」が完成する。

この間に6チーム



■「KING OF」が完成すると、最後に主人公チーム3分割画面が表示される。
・その後、上下の2人が画面外左右にスクロールアウト（紅丸は左に、大門は右に）すると同時に、最初後ろ向きだった京が、正面を振り向く。
☆このチームに関しては、出現時のチョットスクロールは無しで、全ての絵をパッと出す。（後でスクロールアウトするから）

■2人がスクロールアウトし、京が振り向いた瞬間に、上下のウインドウも上下にスクロールして消え（速く）、京のみのバストショットになる。

☆ウインドウが開いて、0．5秒後に次の画面に切り替わる。
（この画面はあまり長く見せない）

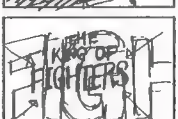
■暗闇のバストショットになると、すぐに画面は真っ暗になり、その暗闇に稲妻が走る。

白 黒

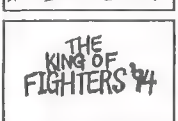
■その稲妻で浮かび上がる、背後の巨大な窓の前で椅子に座っている人影。

白 黒

■同じく、その稲妻で浮かび上る、邪悪な人物の目の部分のアップ。
☆このカットを含めた上3カットは、そのカットとカットの間に真っ黒と真っ白の画面をそれぞれ2/60秒挿入して稲妻が光った感じを出す。
☆3カットトータルで　0．5～0．7秒くらいの短い連続カットです。（要調整）



■「THE　KING　OF」とまで出ている所に「FIGHTERS」が同じく現れて縮小して定位置にはまる。



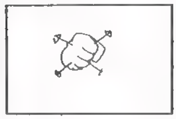
■「FIGHTERS」が定位置にはまると、画面が光って（よくあるヤツです）本チャンのロゴタイトルになり、そこに「94」がはまり、タイトルが完成する。
※「94」をどうやってはめるかは、ロゴデザインが完成してから考えます。

タイトル・デモ案⑤

招待状は，開かれる手（京のか？）の中からでてくる。「餓狼」テリー対「龍虎」リョウの構図は，「ザ・キング・オブ・ファイターズ」における“夢の対決”をもっとも表現している組み合わせだろう。

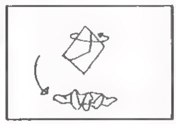
■暗闇に［SNK］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆1秒でF．I→1秒表示→1秒でF．O



■暗闇に浮かんでくる手。

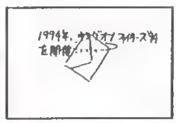
☆フェードインしながら拡大してくる。
※完全に拡大するまで1秒。



■手の中に招待状が、フェードインで現れる。

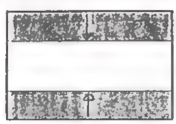
☆招待状は、クルクル回りながら1秒かけてフェードインしてくる。

■招待状がフェードインしきってから、0．5秒後に手がフェードアウトで消える。

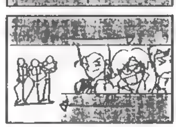


■手が消えるとすぐに、その招待状の上に文字がタイプライターで打つ様にして1文字ずつでてくる。
※タイプライター音入れる。
・文字
「1994年、キングオブファイターズ'94を開催。」
「尚、対戦方式は3人1組のチーム戦にて執り行う。以上・・・」
（メッセージ内容は完全決定ではない）

■メッセージの表示が終わると、招待状は炎に包まれて画面はそのまま白にフェードアウトする。

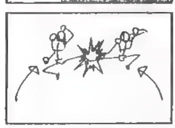


■真っ白の画面の上下から黒のマスクが、出てきて画面がシネスコサイズになる。



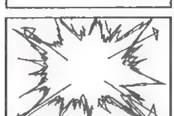
■シネスコサイズの部分に各チームのキャラクターのアップグラフィックが左からスクロールして現れ、通常対戦時のポーズを取ったキャラクターが右からスクロールして、お互いが交差する様にして画面外に消える。
※アップグラフィックは勝利画面のものを使用する。

☆これを8チーム分繰り返す。
※各チーム毎に左右交互に出現させる。



■ゲーム画面に切り替わり、そこにニュートラルで立っている、テリーとリョウが、いきなりジャンプしてお互いが蹴りで重なる。

☆飛んでからスローモーション



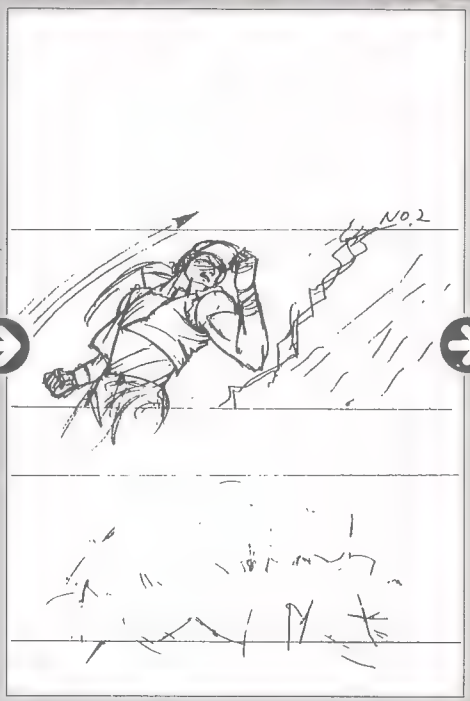
■蹴りが重なった部分に、ピカピカが入り、その部分が素早く画面いっぱいに拡大して画面が真っ白になる。

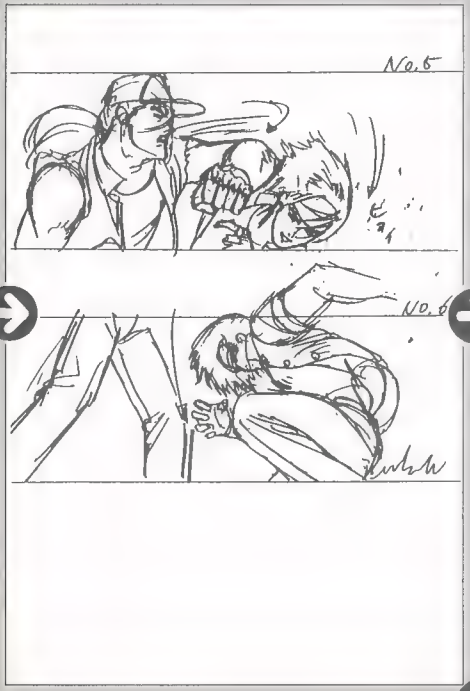
■真っ白から戻ると同時に、同じく真っ白からフェードインしながら画面いっぱいだったタイトルが縮小して現れる。
※タイトルの縮小は、定位置よりもいったん縮小しすぎて、定位置に戻る様にして「パンッ」と出る感じを出す。

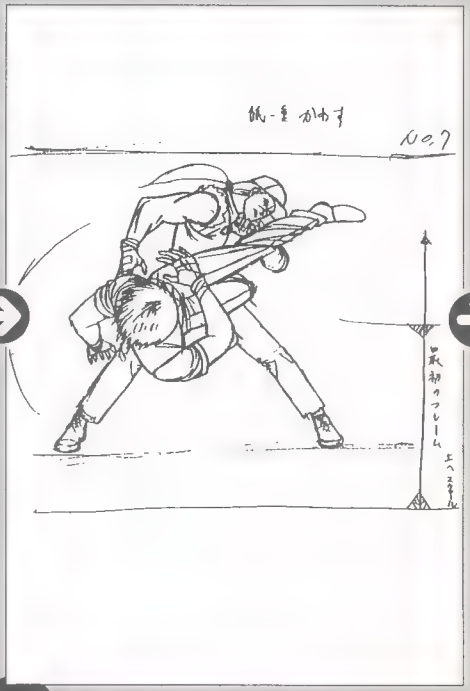
☆タイトルの出し方の演出は、変える可能性があります。

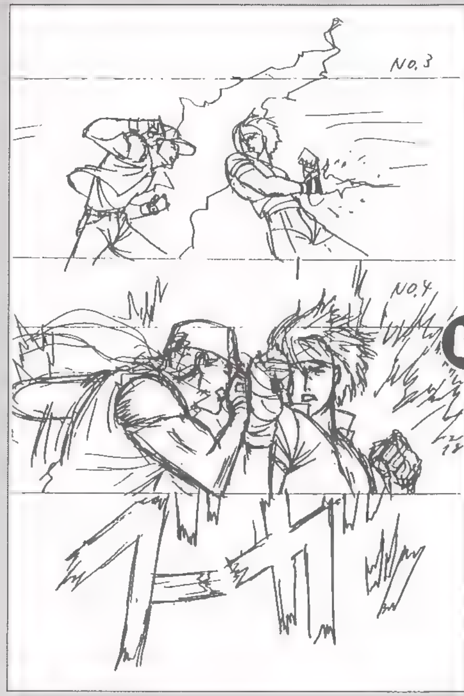
タイトル・デモ案⑥

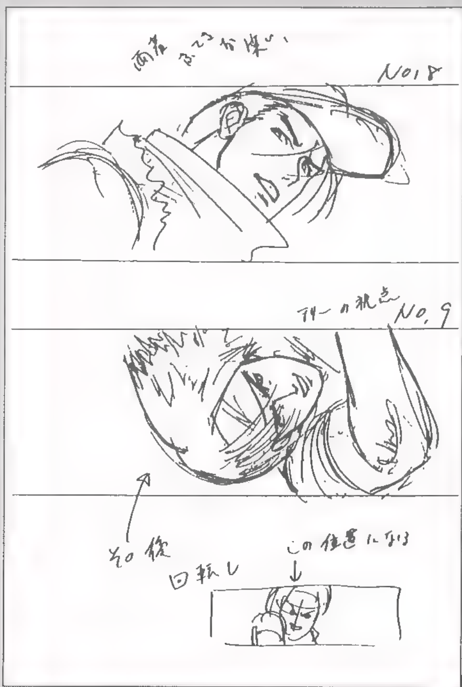
うって変わって，いきなりアニメーションのワンシーン風。豪雨の中，京とテリーが闘っている。二人の不敵な笑いが，「なかなかやるな」と言わんばかりだ。もし，今これがゲームのオープニングで流れたら，雷鳴よりもファンの黄色い声が響きわたる？









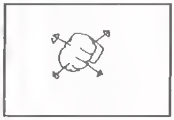


タイトル・デモ案⑦

導入部分やタイトル・ロゴの出現シーンは、タイトル・デモ案⑤に準ずる。チームおよびメンバー紹介のかわりに、一瞬のアクション・シーンを多数見せる、という構図になっているのだ。

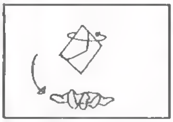
■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ



■暗闇に浮かんでくる手。

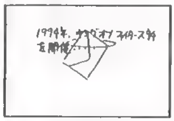
☆フェードインしながら拡大してくる。
※完全に拡大するまで１秒。



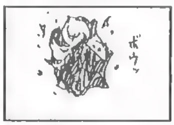
■手の中に招待状が、フェードインで現れる。

☆招待状は、クルクル回りながら１秒かけてフェードインしてくる。

■招待状がフェードインしきってから、０．５秒後に手がフェードアウトで消える。

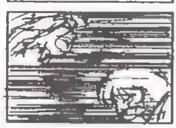


■手が消えるとすぐに、その招待状の上に文字がタイプライターで打つ様にして１文字ずつでてくる。
※タイプライター音入れる。
・文字
「１９９４年、キングオブファイターズ'９４を開催。」
「尚、対戦方式は３人１組のチーム戦にて執り行う。以上・・・・」
（メッセージ内容は完全決定ではない）



■メッセージの表示が終わると、招待状は炎に包まれて画面はそのまま白にフェードアウトする。

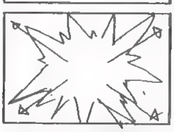
■通常対戦中の画面を１カット０．３秒位の短さで、１２個前後テンポ良く表示する。
※見せ場になるカットばかりを見せる。
☆どんなアクションを見せるかはこちらで指定



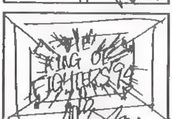
■テリーとリョウの顔のアップが、画面の上下で左右から出てきてすれ違う。

■２人のアップが画面の中央で重なると、ゲーム画面に切り替わり、ジャンプしているテリーとリョウのお互いが飛び蹴りで重なる。

☆スローモーション



■蹴りが重なった部分に、ピカピカが入り、その部分が素早く画面いっぱいに拡大して画面が真っ白になる。

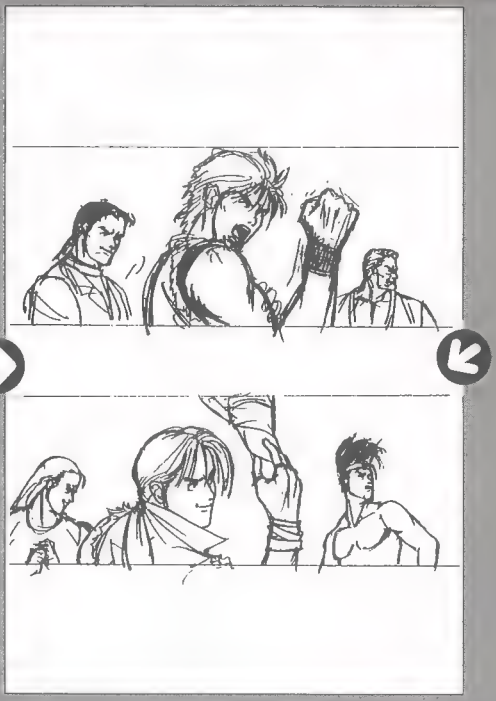


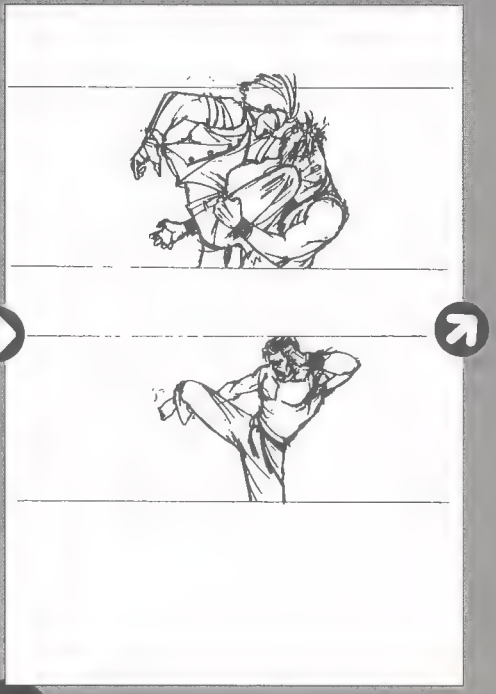
■真っ白から戻ると同時に、同じく真っ白からフェードインしながら画面いっぱいだったタイトルが縮小して現れる。
※タイトルの縮小は、定位置よりもいったん縮小しすぎて、定位置に戻る様にして「バン！」と出る感じを出す。

☆タイトルの出し方の演出は、変える可能性があります。

タイトル・デモ案⑧

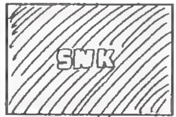
京が徹底してクローズ・アップされている。サンドバックと化したリョウがあまりに悲しい。ところで、勢ぞろいシーンをよく見ると、テリーの背後からジョーが恐そうにのぞき見ているわ。ケンスウがキザな顔してるわ……なにか末恐ろしいモノを感じるぞ。





タイトル・デモ案⑨

その名も「ルガール野望編」。ルガールが大会を主催する過程が描かれている。コレクションが空母に飾られているので，空母に永住しているのかと思っていたが，これを見るかぎり邸宅もあるようだ。



■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ

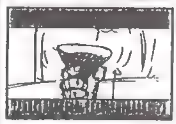
■稲妻が光る。
※白と黒の両画を効果的に入れて、稲妻を作成する。

※既に、画面は黒で上下を切ってシネスコサイズになっている。

■再度稲妻が光るとその中に浮かび上ろ、夜景の巨大な窓の前で椅子に座っている人影。
※稲妻が消えても、うっすらと画面が分かる感じの絵を作画する。

■モニターを眺めている、人物の後ろ姿。
そのモニターには、テリー・アンディ・ジョーの３人の戦っている姿が映し出される。
セリフ
「この程度の連中に敗れるとは・・・ギースもクラウザーも地に落ちたか・・・。」

☆セリフは音声合成で喋らせるが、字幕も表示する。
☆セリフは３秒で１文字ずつ表示する。



■ワイングラスを揺らす手が、画面下からフレームインしてくる。
セリフ
「とは言え、彼らの実力を試して見るのも、一興ではあるな・・・」

■シルエットの人物が、セリフを喋りながら、ゆっくりと立ち上がる。
（バックで稲妻が光って画面はＦ．Ｏ）
※３番目のカットの使い回し。

セリフ
「よし、彼らに戦う舞台を用意してやろう。
手っ取り早くチーム対戦と言う事でな。
そして世界中から強者どもを集めるのだ。」
〜画面は、［Ｆ．Ｏ］

■真っ暗な画面にセリフが出る。
セリフ
「そうだな・・・その大会名は・・・」
と言った所で稲妻が光り、目の部分のアップが画面に映し出される。
※目はキッと鋭くなる。

■「バンッ」とタイトルが出現する。

★一文字ずつ出るのがいいかも？

そしてオープニングは

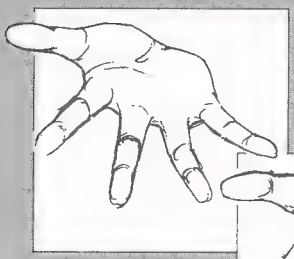
テリーが
「OK！」

リョウは
「オラオラ」

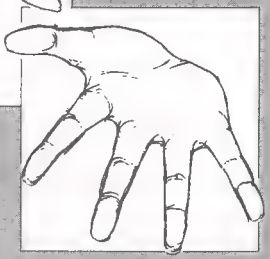
（ゲーム中のものとは左右対象だが）左からテリー，アンディ，ヒガシの3人がスライドしてきて，「OK！」の声にあわせてテリーが帽子を取る。

それに対時するように，右からリョウ，ロバート，タクマがスライドしてきて，向こうにいるであろうテリーたちに向かって，リョウが挑発。

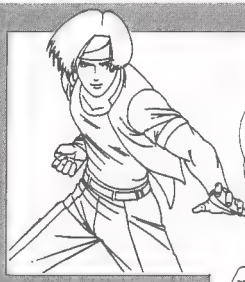
この形に決定したのだ!!



舞い降りてくる招待状に書かれたメッセージが字幕で流れたあと，京の手が暗闇からでてきて招待状を燃やし，そして握りつぶす。

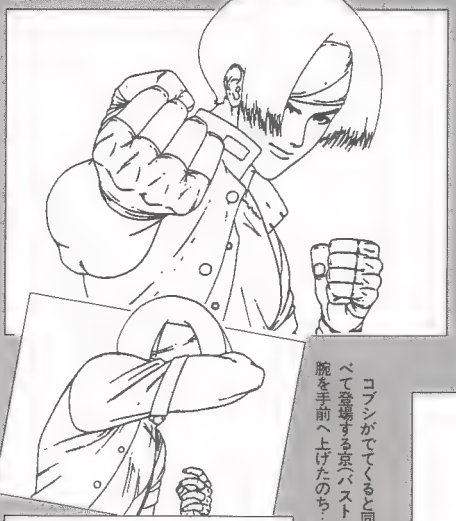


テリーやリョウたちの姿がフラッシュしつつ，「THE KING OF」のロゴが流れ，招待状を握りつぶしたコブシが再度現れる。

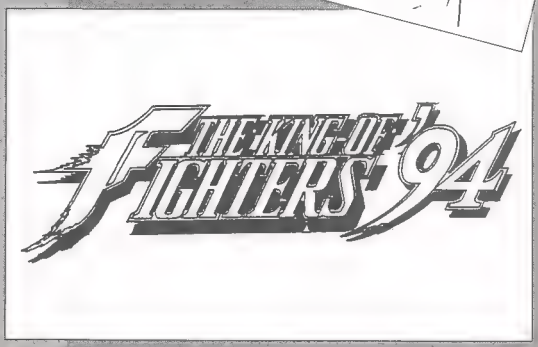


一歩引いて構えると，背後が明るくなり，紅丸と大門が左右から寄ってくる。

本命は俺たちだぜ!!



コブシがでてくると同時に，暗闇から不敵な笑みを浮かべて登場する京（バストアップ）。そして，コブシを握った腕を手前へ上げたのち……。



サウンドチーム・インタビュー

今回は，開発スタッフだけではなく，『KOF'94』のBGMを作曲したSNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」にもインタビューをさせていただいたぞ。

＜KOF'94作曲者＞

- **PAPAYA**（担当：タイトル，アメリカ・ステージ，ボス・ステージ2，エンディング2）
- **Brother−Hige**（担当：メキシコ・ステージ，中国ステージ，イタリア・ステージ，ボス・ステージ1，スタッフ・ロール1）
- **ACKEY**（担当：ブラジル・ステージ，日本ステージ）
- **PEARL SHIBAKICHI**（担当：イギリス・ステージ，韓国ステージ，デモ関係）

作曲するうえでのコンセプト

――『KOF'94』の作曲には，どのくらいの時間がかかっているんですか？

A：だいたい2か月くらいですかね。1曲単位で考えると，1週間かかるものもありますし，2，3日でできるものもあります。

――作曲するうえでのコンセプトみたいなものをおうかがいしたいのですが。

A：今回のゲームは，言わばオールスター戦ですので，以前のゲームで使われていた曲の雰囲気を引きずりつつ，またちがったイメージを表現するように心掛けました。たとえばイタリア・ステージは，以前のアンディの曲をヒントにしまして，アレンジじゃなく別物なんですけど，なるべく『餓狼SP』でのイメージが残るようにはしたつもりです。

――チーム別で曲が用意されていますけど，キャラクター別に曲を作る予定はなかったんですか？

A：あるにはありましたが，逆にイメージが散漫になっちゃうかなっていう気もしたんで，それはやめました。

――音楽のバックで……たとえばアメリカ・ステージですと，審判みたいな声がしゃべりまくりますよね？　オープニングでもなにかしゃべっているようですが，あれは何と言っているんですか？

A：あれはですね……ネタをばらしますと，ボクシング観戦の観客のざわめきみたいなところから抜きだしているんです。だから，何と言っているかは，ボクらにもわからないんですよ。

KOF'94ディスコグラフィ

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

「KOF'94」のオリジナル全曲を収録。新旧あわせたSNKゲームサウンドの『KOF』バージョンを聴くことができる。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,500円（税込）
■品番：PCCB-00162　■発売日：94年10月21日
■収録曲：①THE KING OF FIGHTERS'94開幕（タイトル）②THE KING OF FIGHTERS'94開催（MVS）③死か屈辱かの選択④Jungle Bouncer⑤Clear⑥ね！⑦龍虎の変⑧Slum No.5⑨Napolitans Blues⑩Esaka⑪憂⑫サイコソルジャー〝K.O.F. Version〟⑬R&Dへ向かう⑭決闘R&D⑮Um…⑯決着R&D⑰ブレ・ボン⑱HAPPY JAH！あーりませんか⑲Sunset Sky Part4〝PAPAYA Version〟⑳Continue〜Game Over ㉑Voice&S.E.Collection

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 〜アレンジサウンドトラック／新世界楽曲雑技団

SNKサウンドチームによる『KOF'94』のアレンジ・サウンド集。アテナが歌う『サイコソルジャー』のリニューアル版も収録。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：2,500円（税込）
■品番：PCCB-00165　■発売日：94年11月18日
■収録曲：〈フル・アレンジ〉①THE KING OF FIGHTERS'94開幕②Jungle Bouncer③ね！④龍虎の変⑤Slum No.5⑥Napolitans Blues⑦Esaka⑧憂⑨サイコソルジャー〝K.O.F. Version〟⑩決闘R&D⑪決着R&D⑫HAPPY JAH！あーりませんか⑬Sunset Sky Part4〝PAPAYA Version〟

意外なものから作られた音色

――ネオジオの音楽を作る場合，音色というのは，もうすでにサウンドチームの中にストックしてあるんですか？

A：ストックもありますし，ゼロから作る場合もあります。

――新しく音を作る場合に，意外なものの音を加工したりすることってあるんでしょうか？

A：ありますね。たとえばパンチ音は，ギターケースでイスをたたいて作りました。人がスベった音は，砂を使って作りました。その砂は，大事にまだとってあります(笑)。斬る音とかは，キャベツを包丁で切った音です。全部が全部そうじゃないですけどね。

――楽曲に関しては，そのままの楽器の音なんですか？

A：そうですね，楽曲にそんな意外なものはありませんね。自分で弾いたものをサンプリングして使用しています。

ネオジオCDでさらにパワーアップ

――ネオジオCDの登場により，今後の活動の幅が広がっていきそうですね。

A：そうですね。CDになったことによって実質，音源の制約がなくなったと考えているんですよ。プレッシャーがとりあえず大きいですね。

――かぎられた音源の中でやっているのとどちらがいいんでしょう？

A：たしかに制限があるからこそ思いつくアイデアっていうのもあるにはあるんですけど，やはり制限はないに越したことはないと考えています。

――今後は，MVS版の作曲を終えたあとに，すぐネオジオCD版の作曲をする機会が増えてくるわけですよね？

A：そうですね，おもしろいですね。前の曲のままのイメージを保ちつつ遊びを入れることもできますし，逆にまったくイメージを変えてしまおうとか……ひとつの曲に対していろいろな選択ができるのはおもしろいですね。自分の子供に服を着せ替えるみたいな感じで。

――最後にひとことお願いします。

A：今回の『KOF'94』の曲はかなり気に入ってます。ゲームとのマッチングがうまくいったと思うんですよ。サウンドをフル・ボリュームにして，ゲームをプレイしてみてください（笑）。

◀福井さん（アテナ）は，ネオジオCD版のボーカル（中国ステージのBGM）も担当した

▲女性格闘家チーム。左から曽木（舞），ほりえ（ユリ），生駒（キング）。生駒さんは，ナコルルやシャルロットの声も担当

▲左から生瀬（ヒガシ），橋本　潤（アンディ），橋本さとし（テリー&キム）。テリーの声優は外見も「テリー」だった

▲「怒」チーム。左から島（クラーク&チャン），前塚（ラルフ&紅丸&チョイ），新居（ハイデルン&ルガール）

ビデオ　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

ゲーム攻略に加えて，各チームのコーナー冒頭ではゲーム・オリジナル声優陣総登場によるドラマを収録。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：4,800円（税込）
■品番：VHS PCVP-11574　■発売日：94年12月16日
LD PCLP-00539
■声優：橋本さとし（劇団☆新感線），橋本　潤（劇団☆新感線），生駒勝久（劇団そとばこまち），曽木康代（劇団そとばこまち），新居利光，津田英治，島よしのり，前塚厚志，西村寿一，矢野宋路，臼井雅基，稲毛一弘，野中政宏，福井玲子　生駒治美，ほりえかおり
■音楽：新世界楽曲雑技団

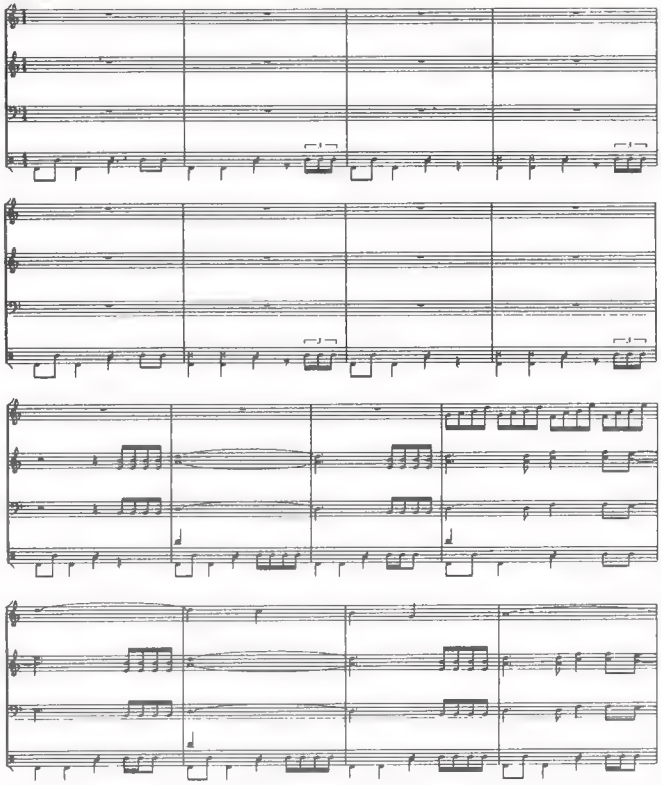
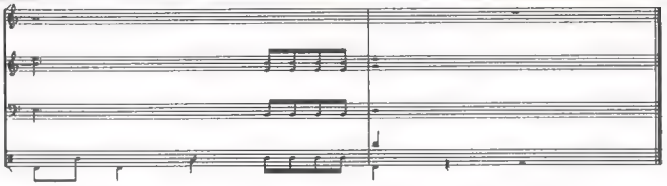
▼左から野中（京），臼井（大門&リョウ）。臼井さんは，覇王丸やアースクェイクの声もやっている

▲左から津田（タクマ），稲毛（ロバート&ラッキー&レフェリー）。稲毛さんはガルフォード役でも有名

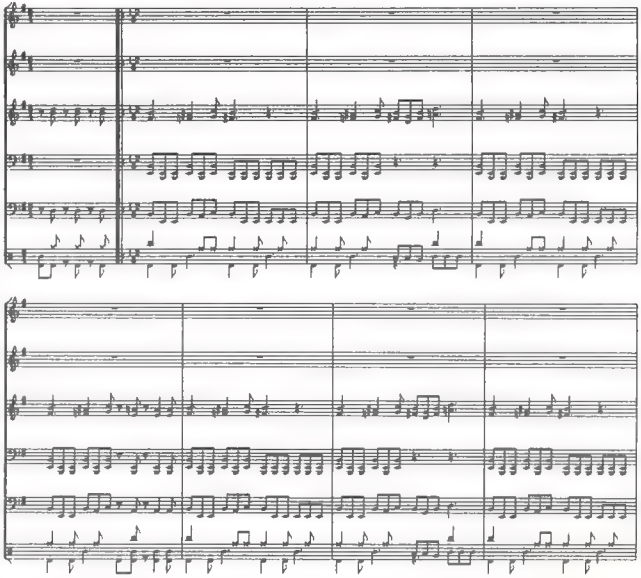
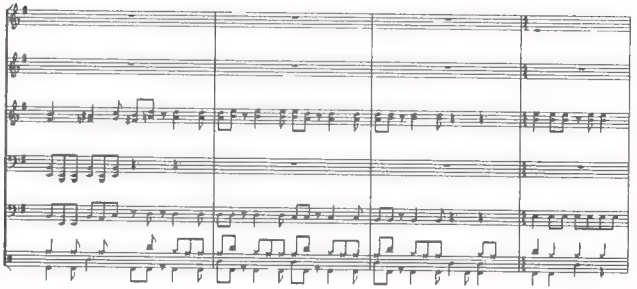
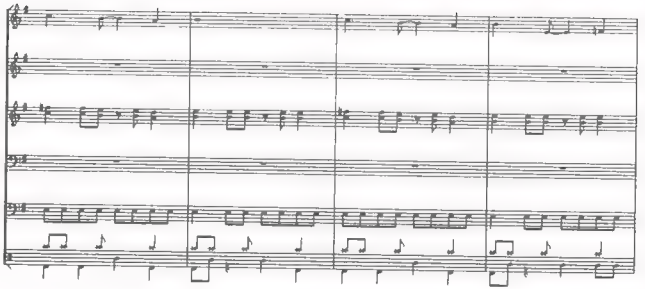
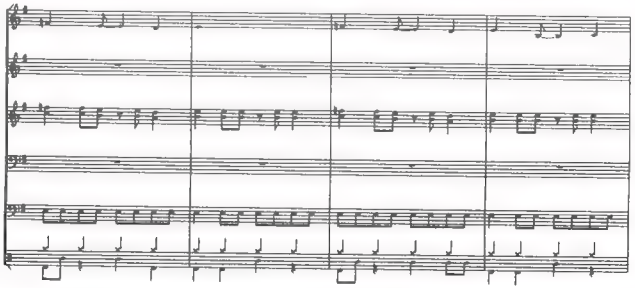
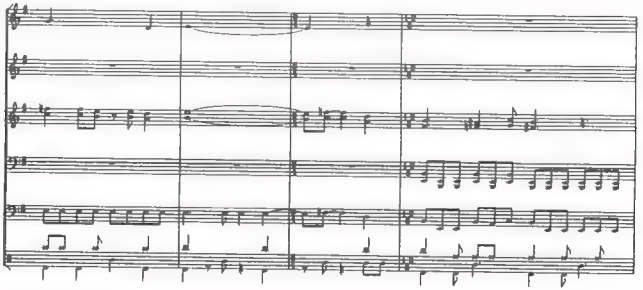
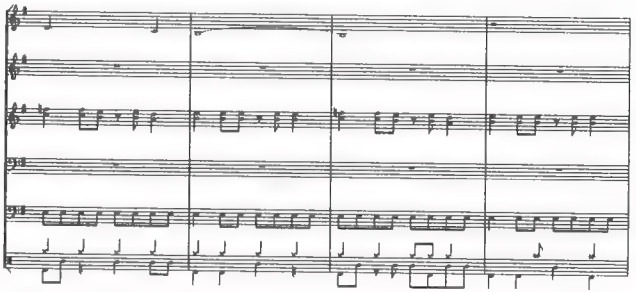
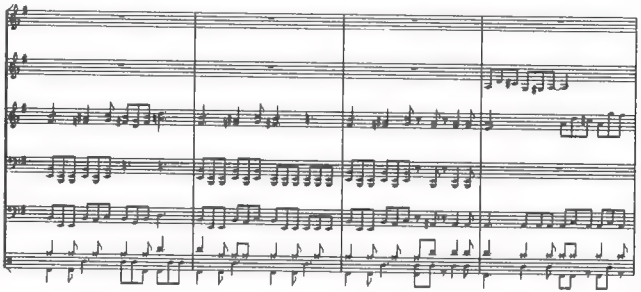
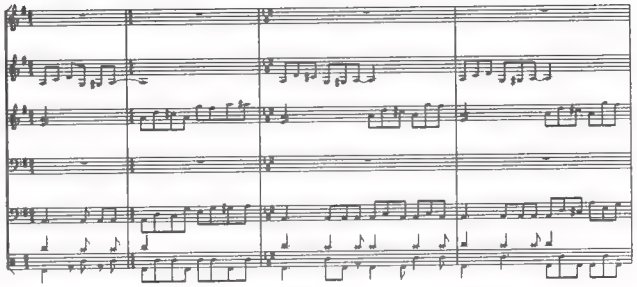
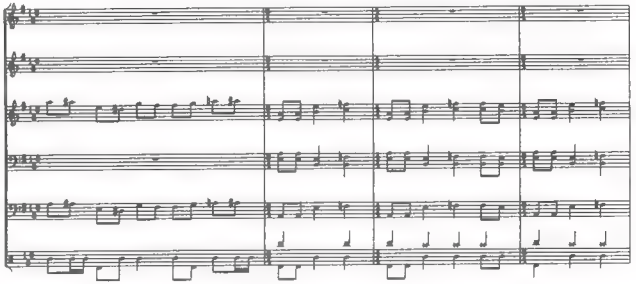
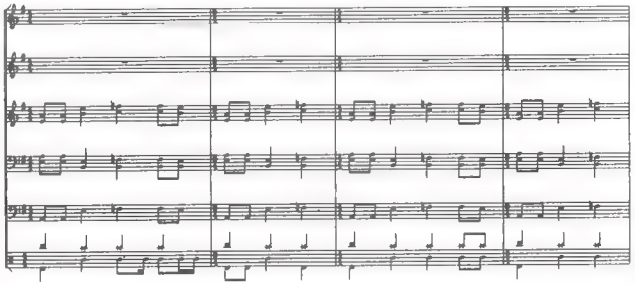
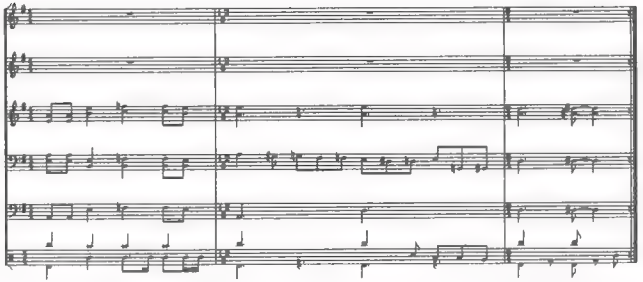
▼左から西村（ヘビィ・D／&チン），矢野（ブライアン&ケンスウ）。ケンスウと幻庵が同じ声優とは……

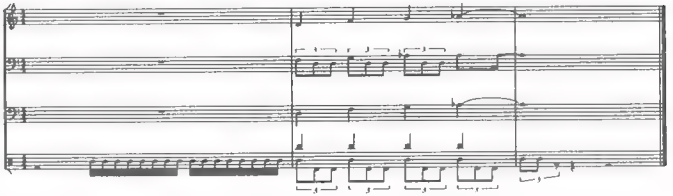
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94全曲楽譜集

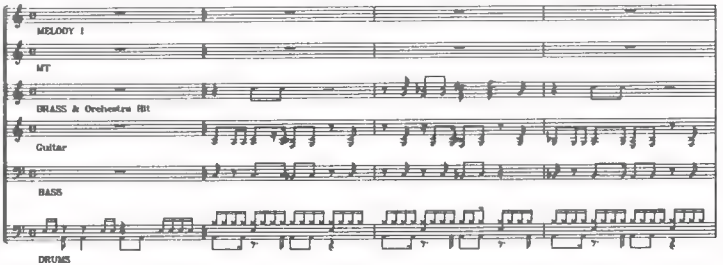
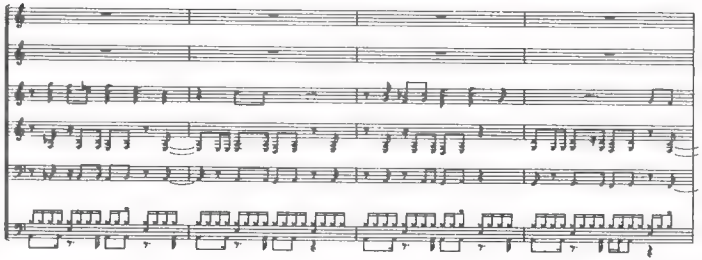
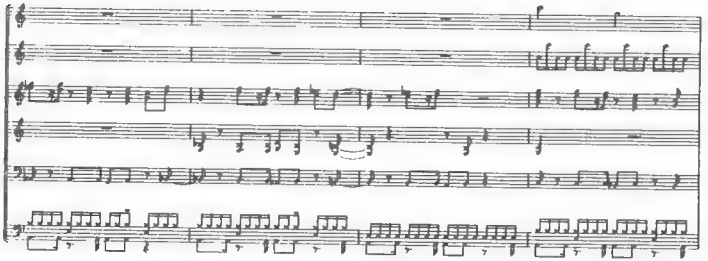
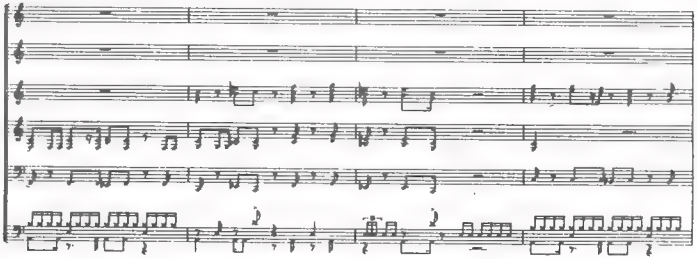
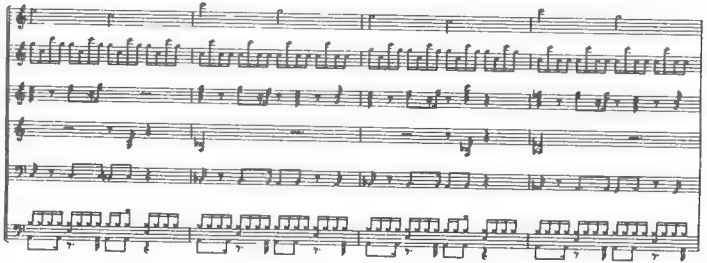
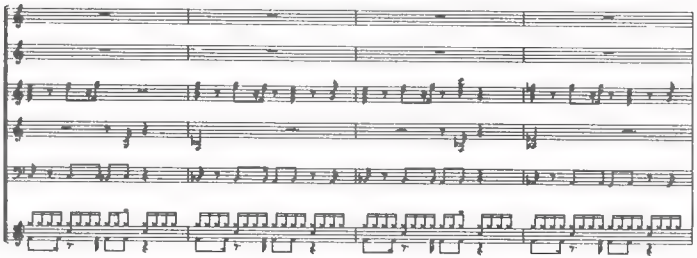
※ここに掲載した楽譜は，本書スタッフが採譜したもので，実際の曲データとは微妙に異なる場合があります。

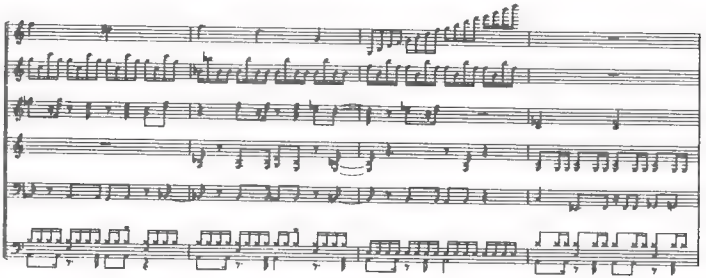
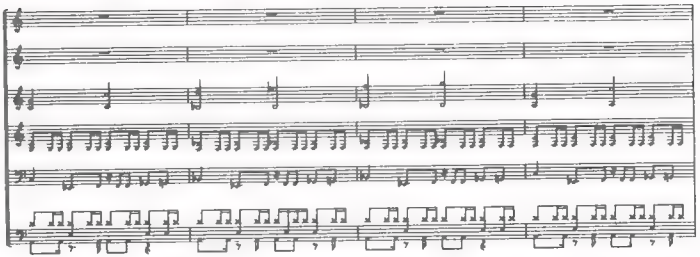
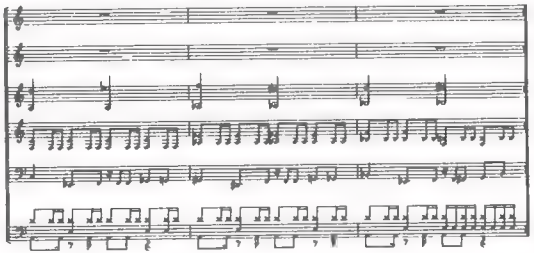
THE KING OF FIGHTERS'94開催（タイトル）



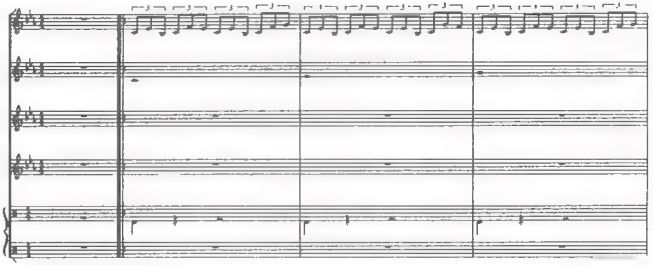
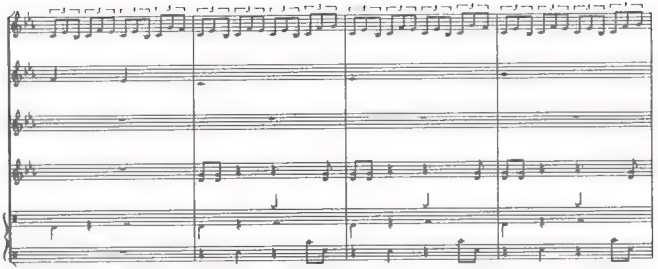
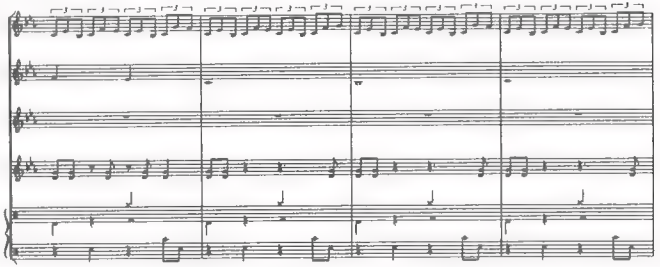
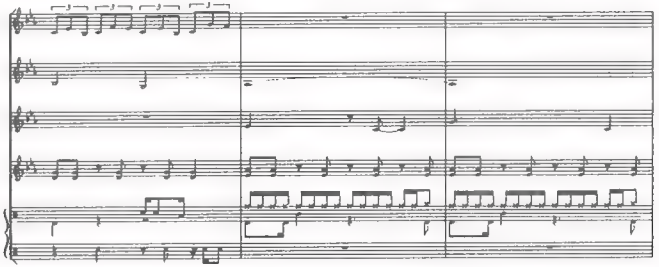
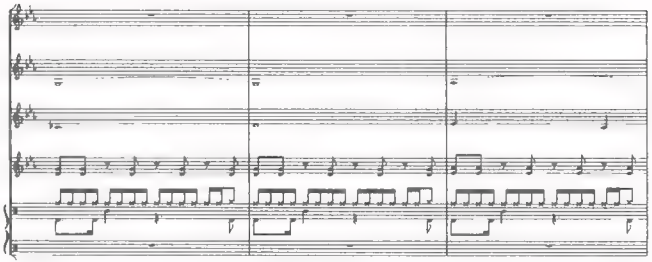
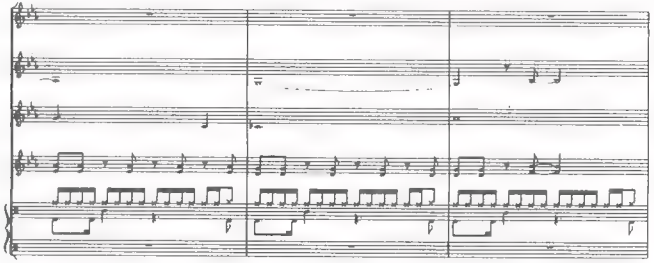
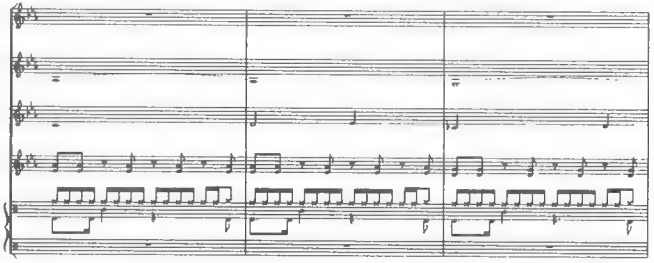
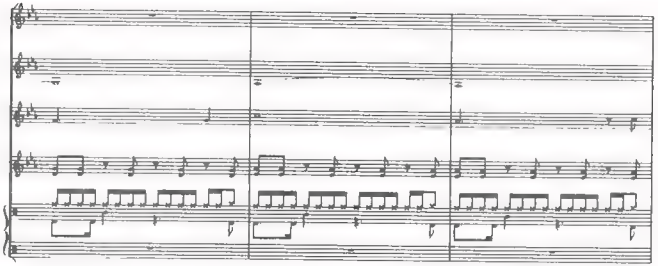
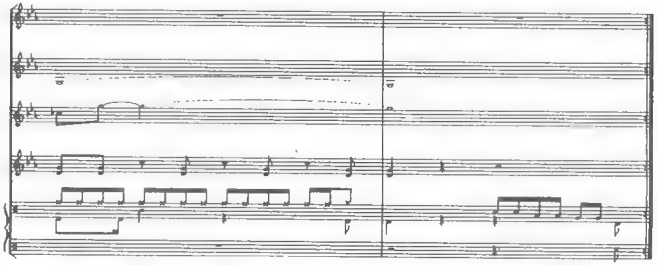
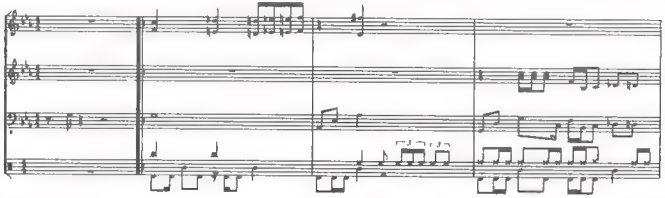
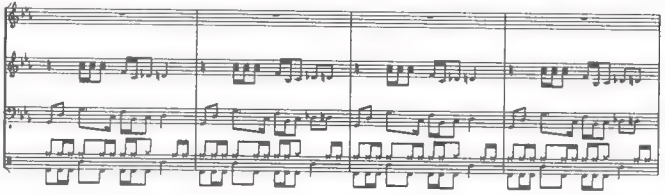
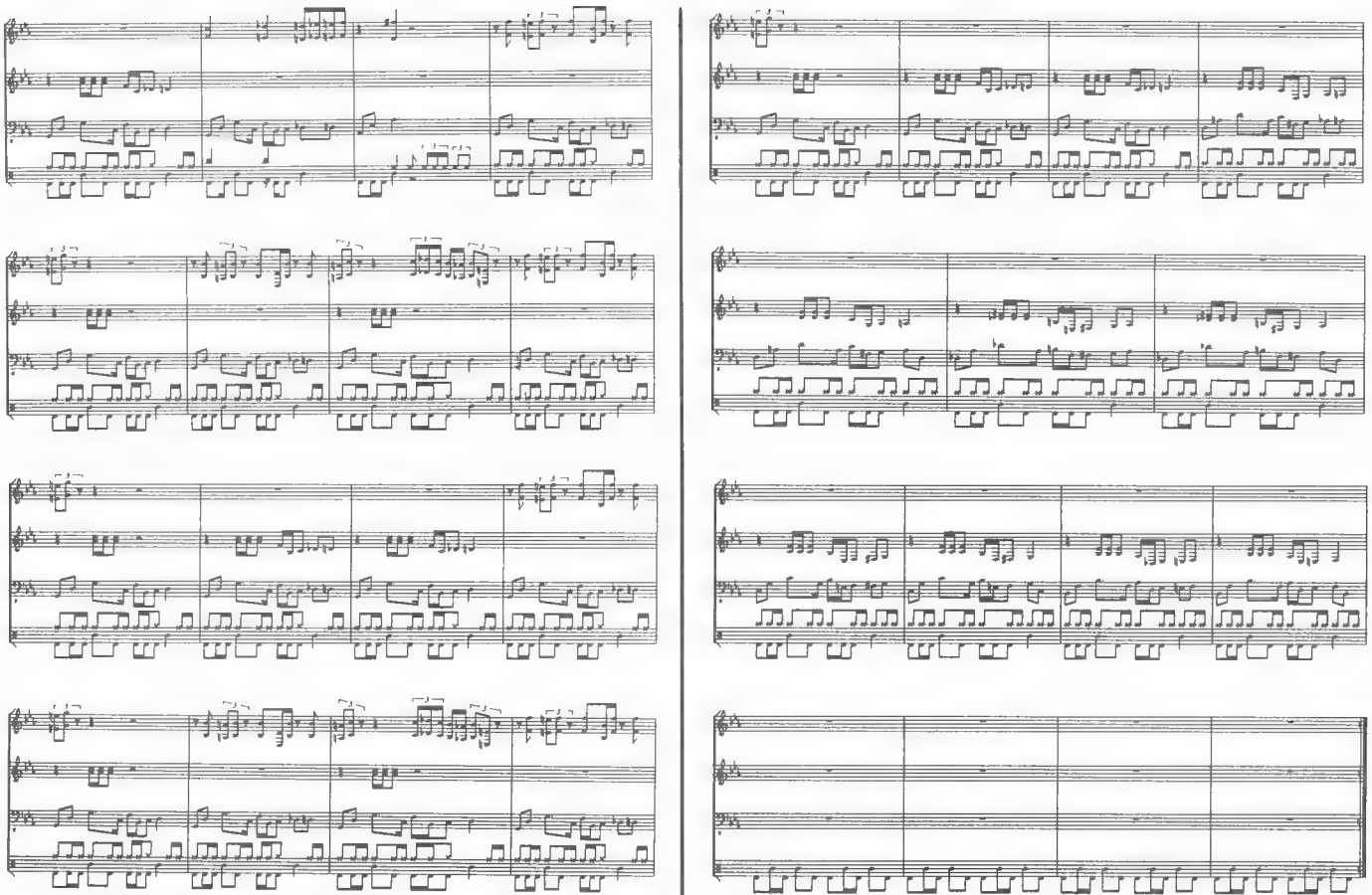
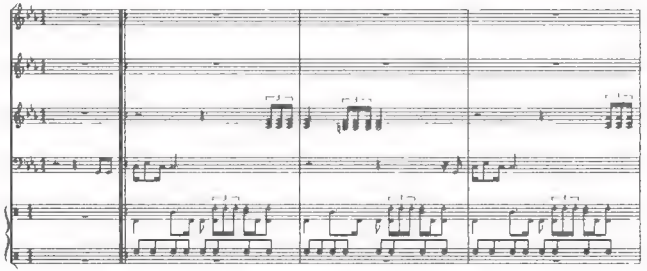
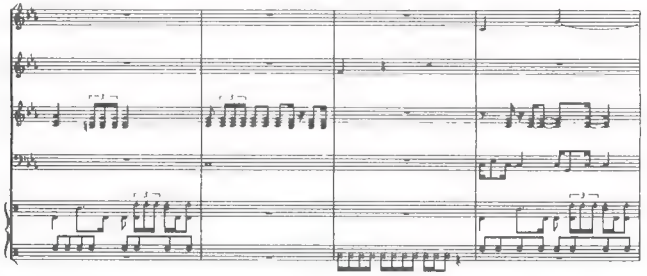
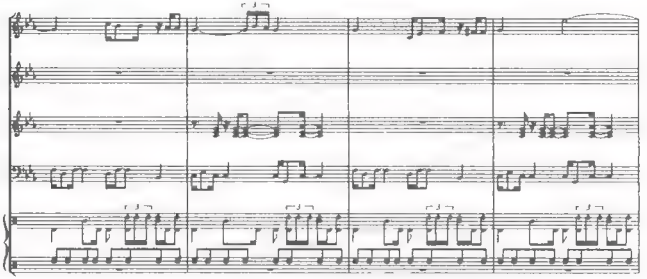
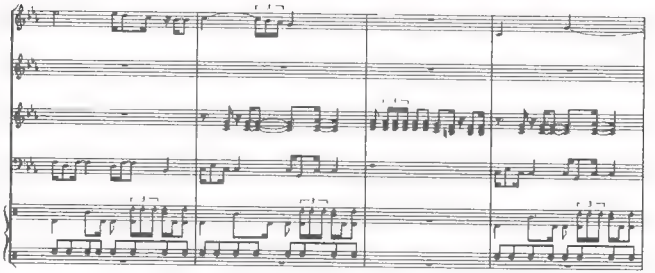
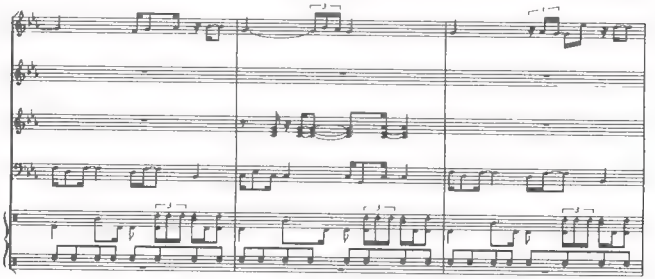
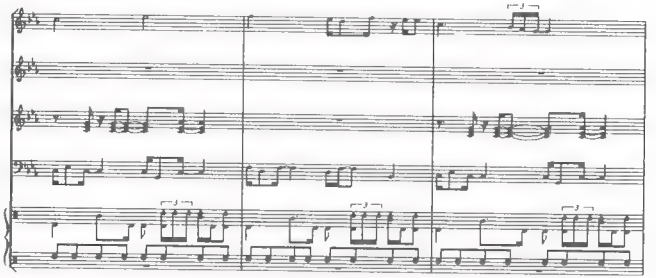
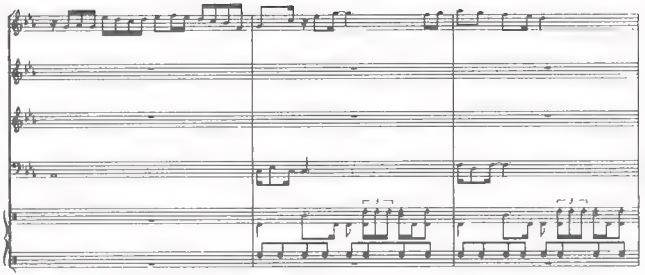
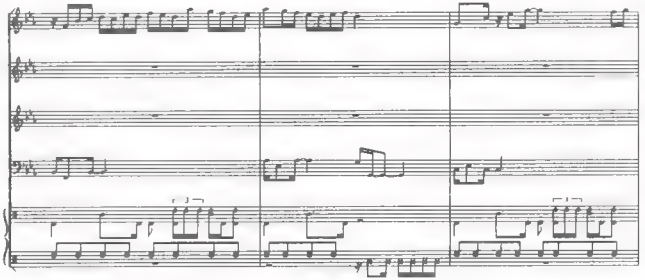
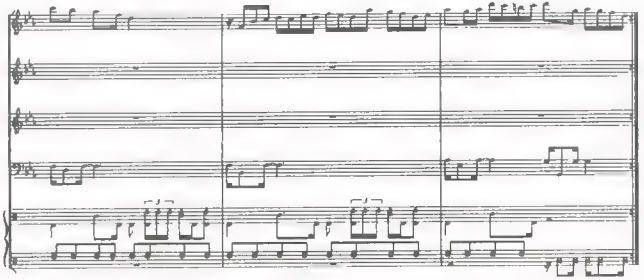
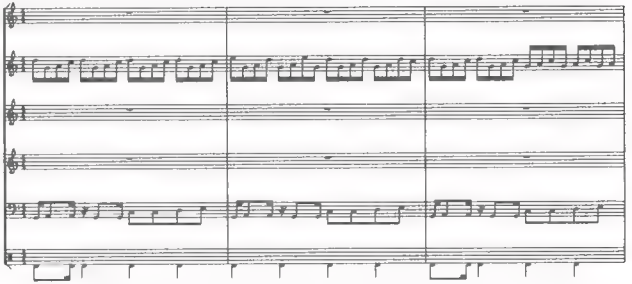
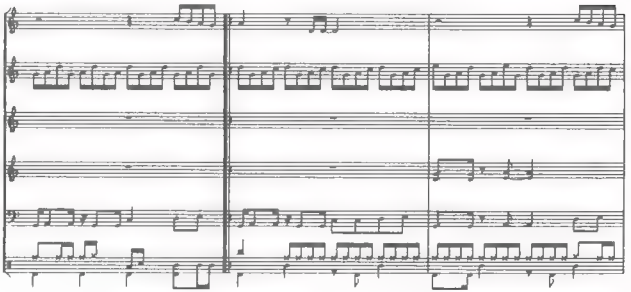
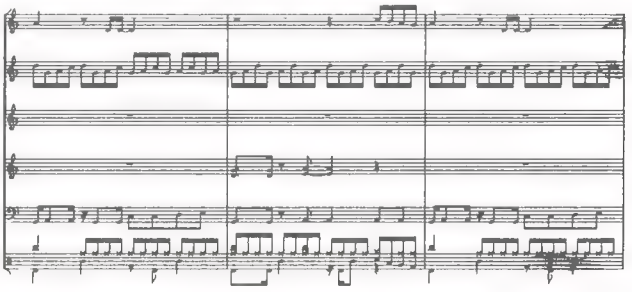
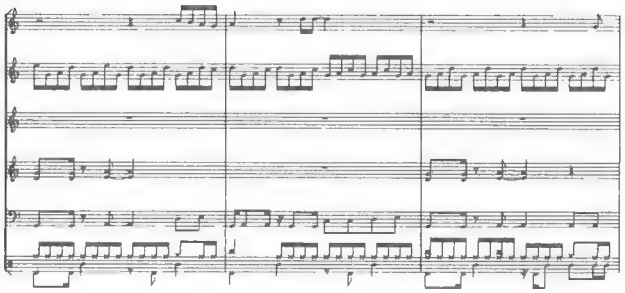
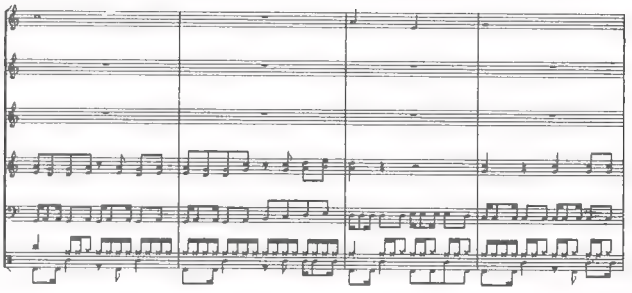
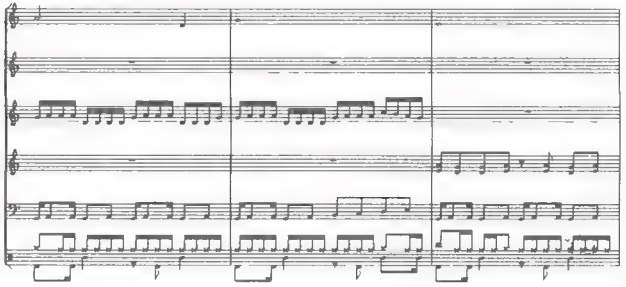
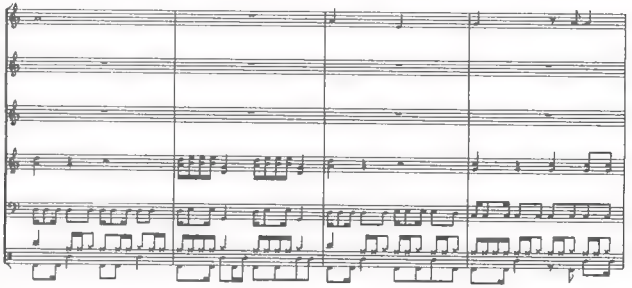
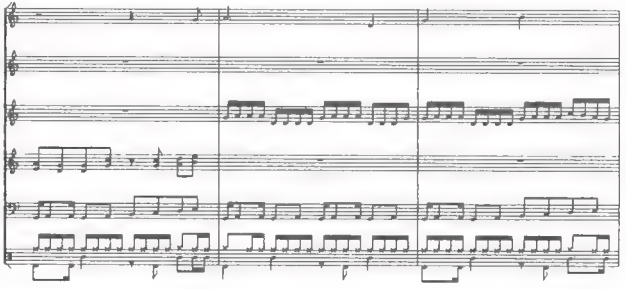
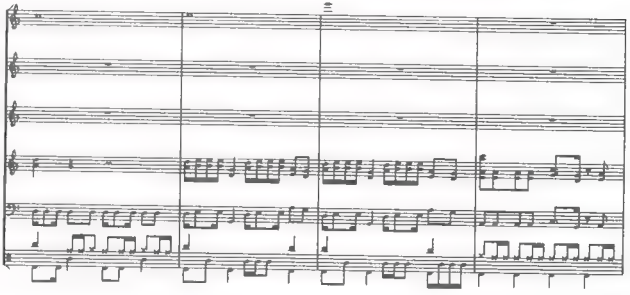
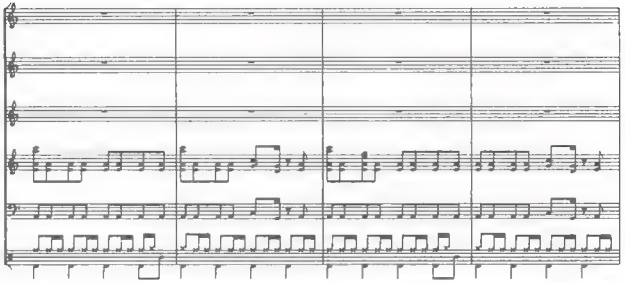
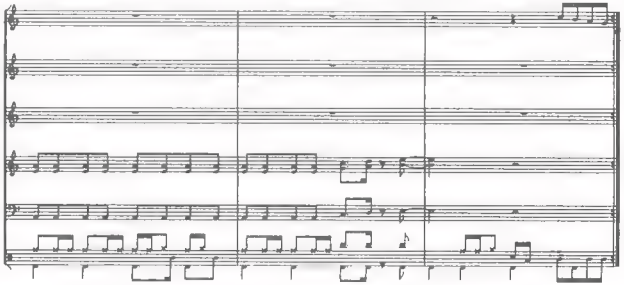
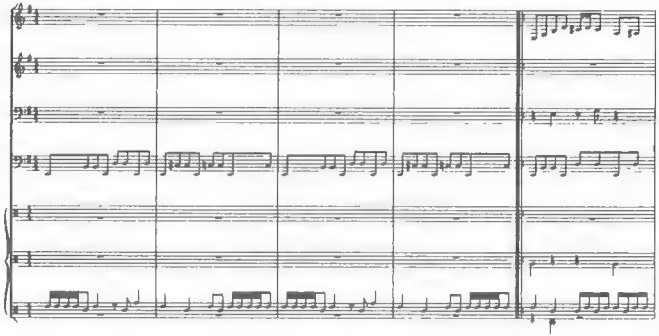
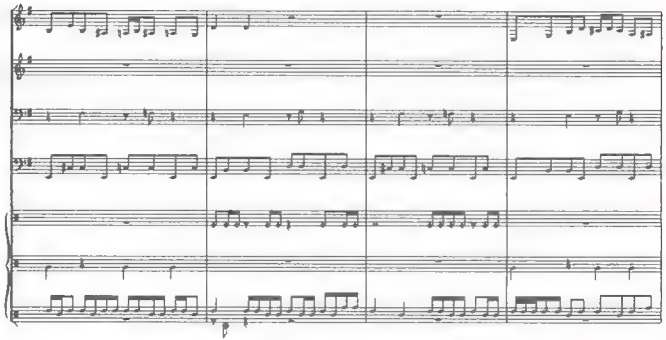
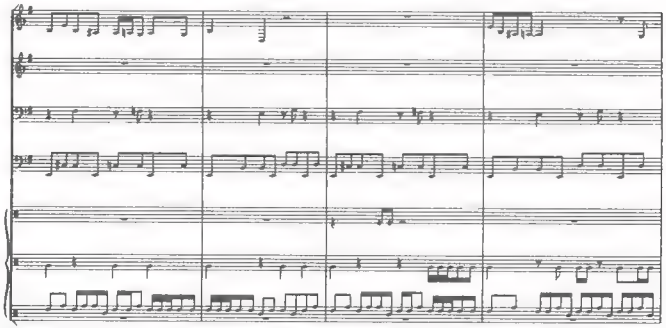
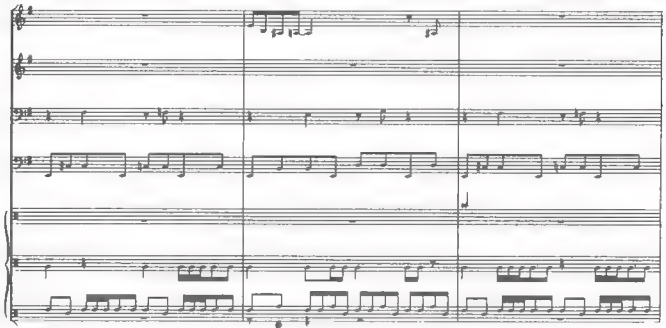
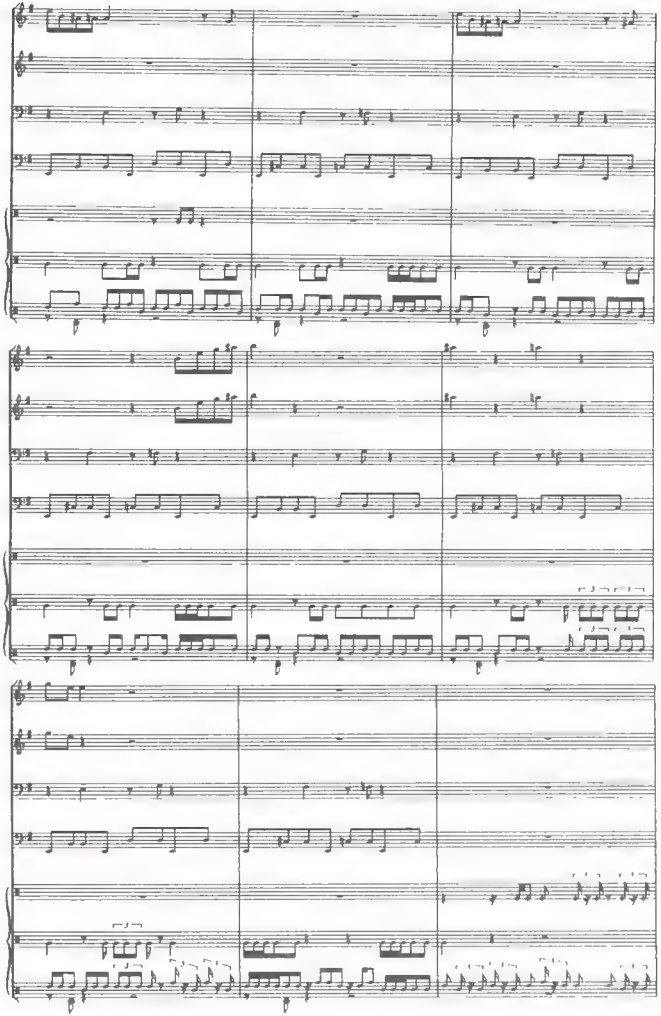
死か屈辱かの選択（プレイヤー・セレクト）

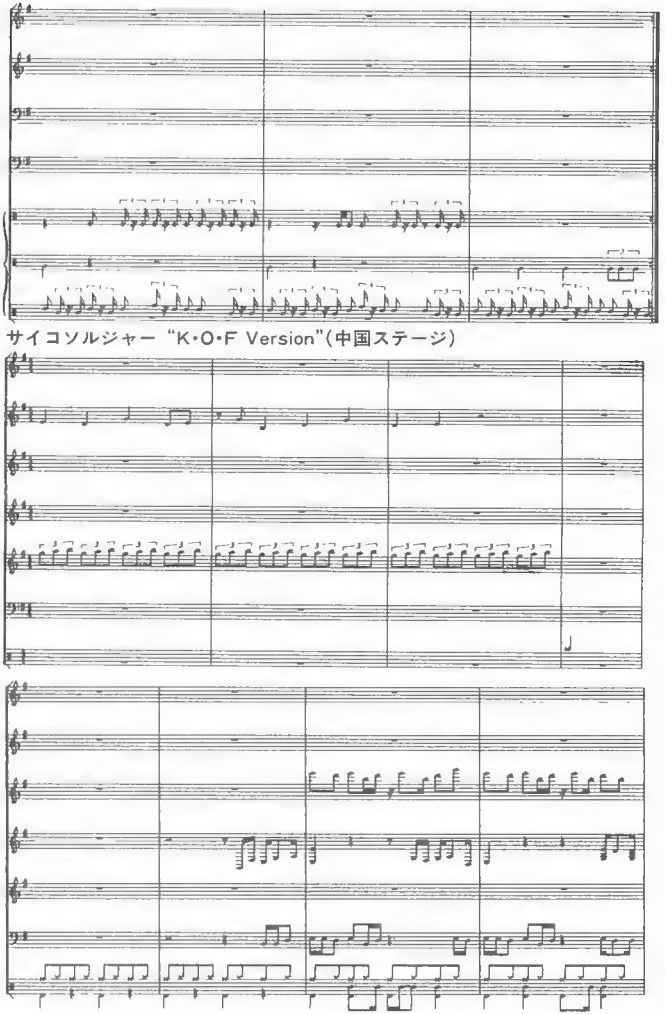
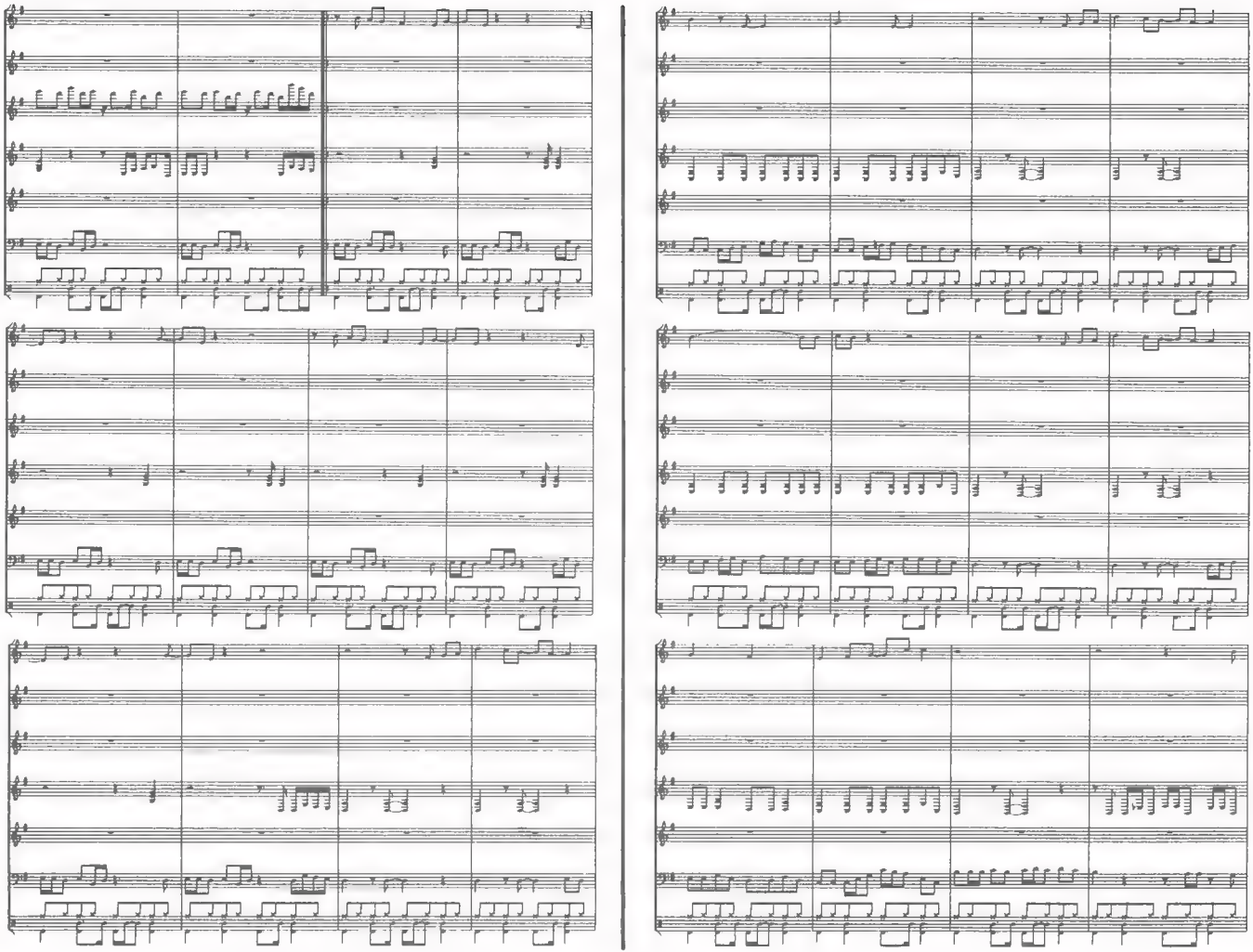
JUNGLE BOUNCER（ブラジル・ステージ）

CLEAR(クリアBGM)

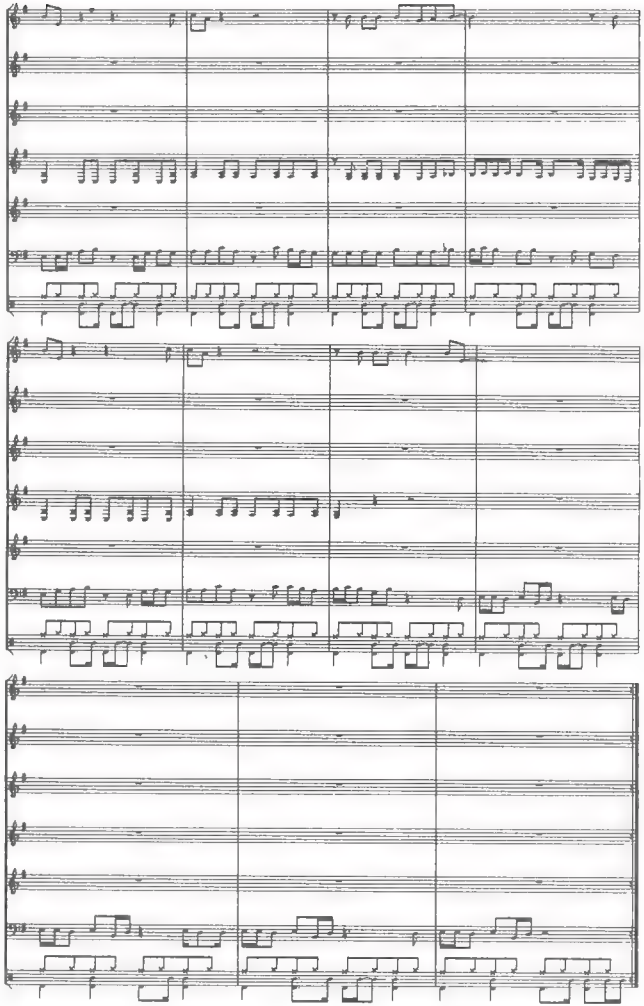


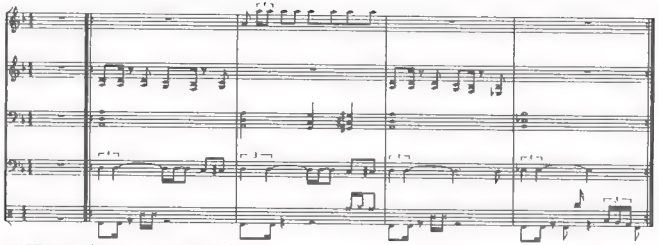
ね ノ(イギリス・ステージ)



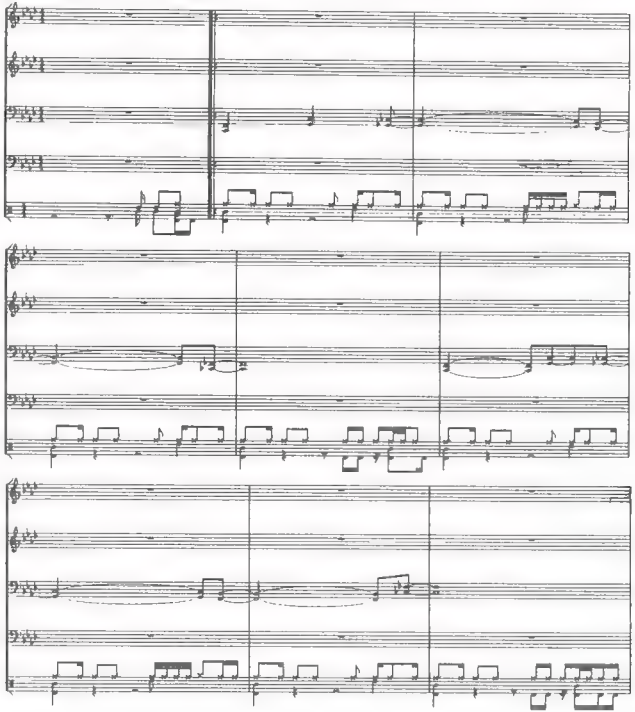
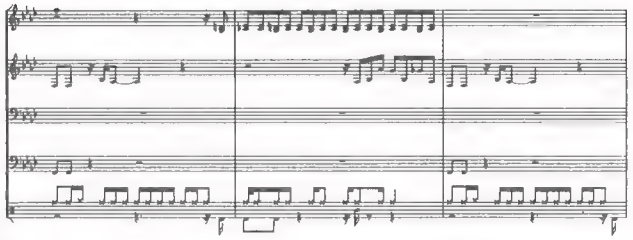
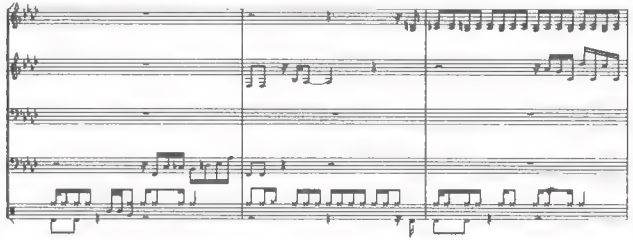
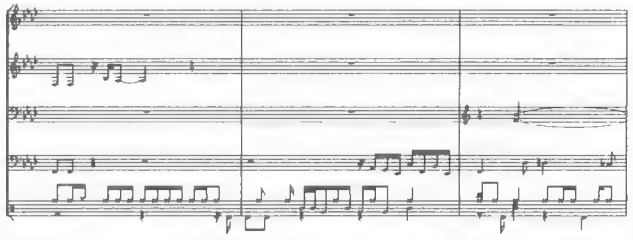
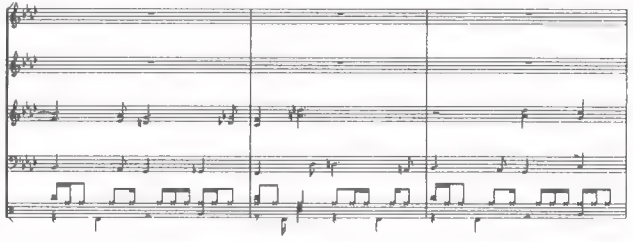
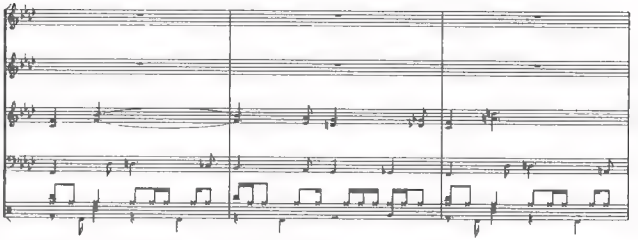
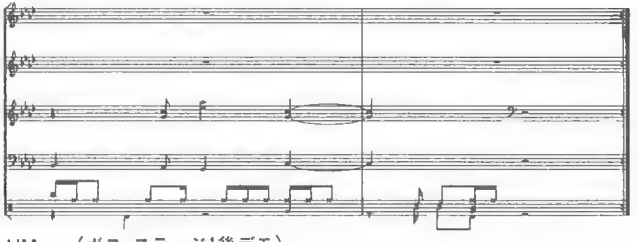


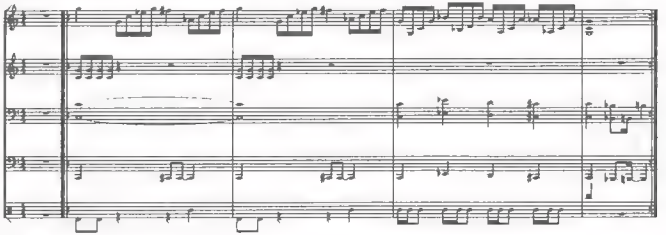
龍虎の変(メキシコ・ステージ)

SLUM No.5(アメリカ・ステージ)

NAPOLITAN BLUES(イタリア・ステージ)

ESAKA(日本ステージ)

憂(韓国ステージ)

サイコソルジャー “K・O・F Version”（中国ステージ）

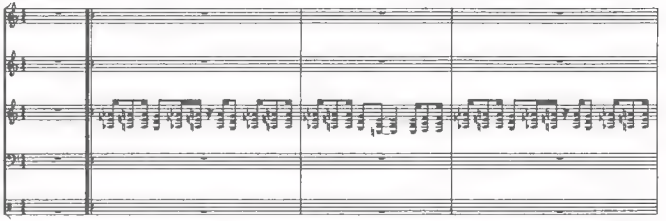
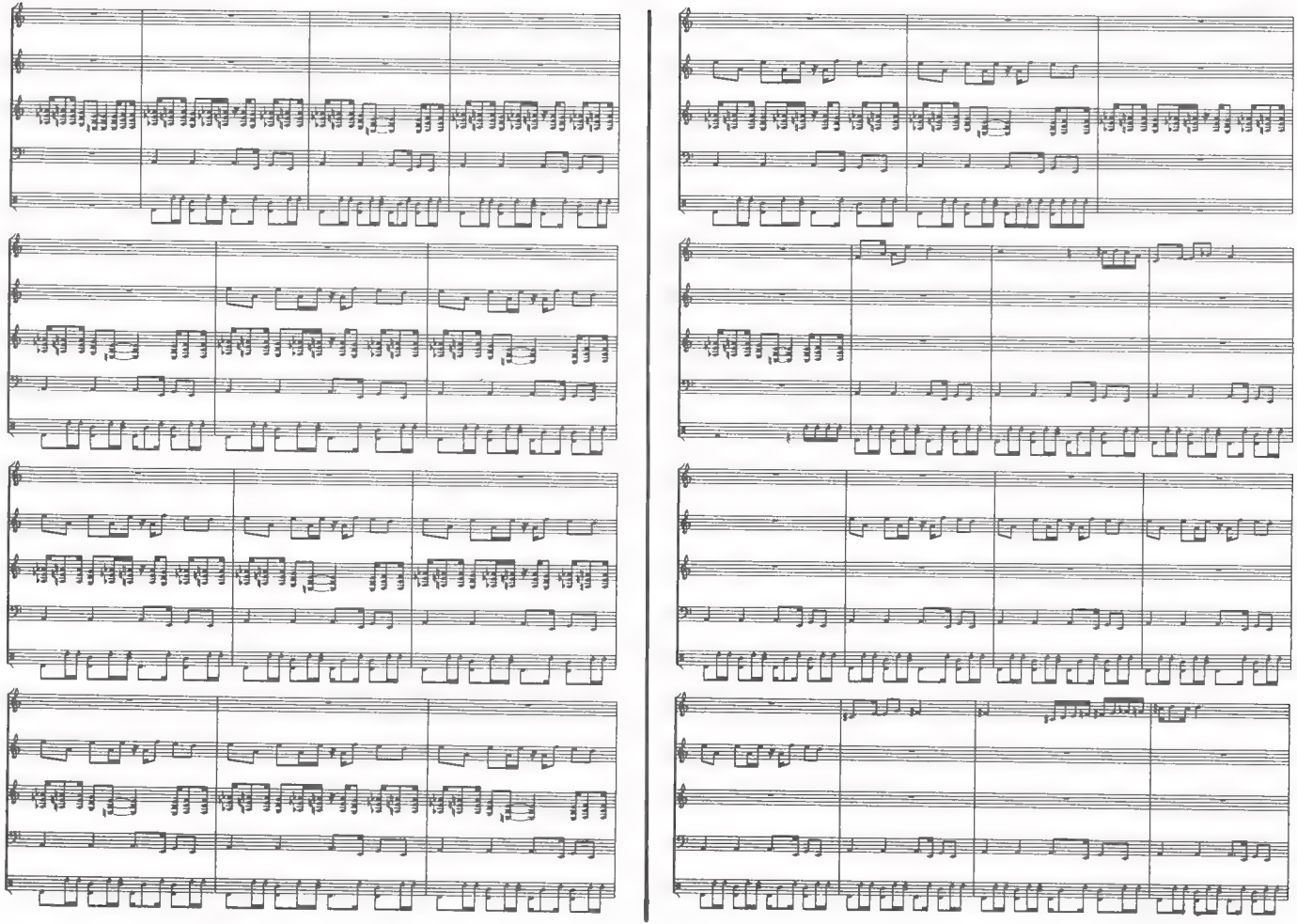
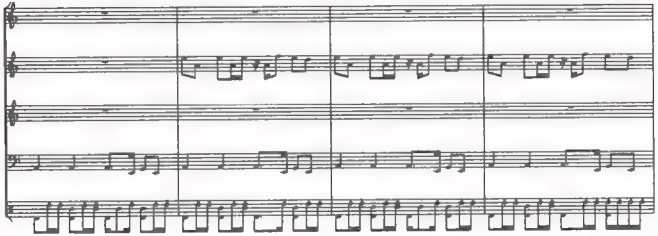
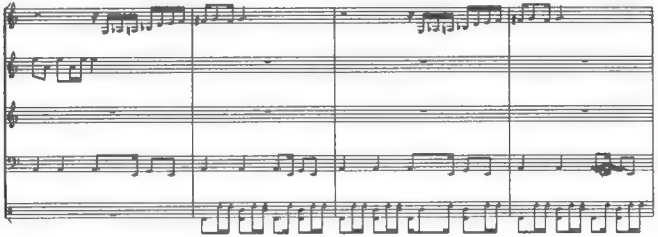
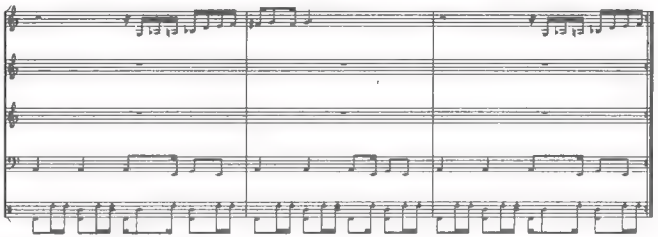


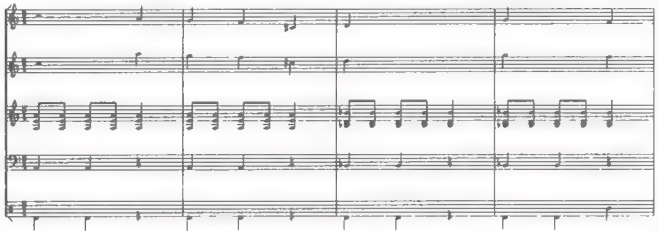
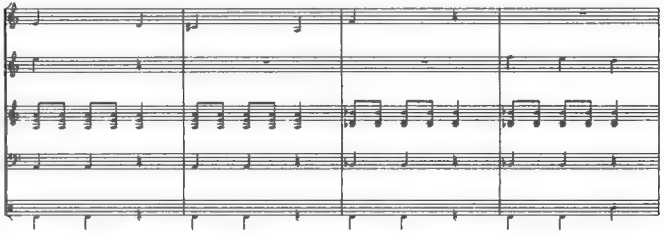
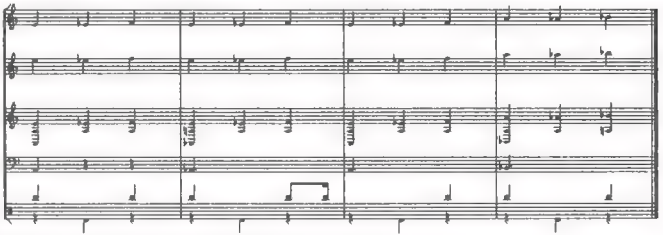
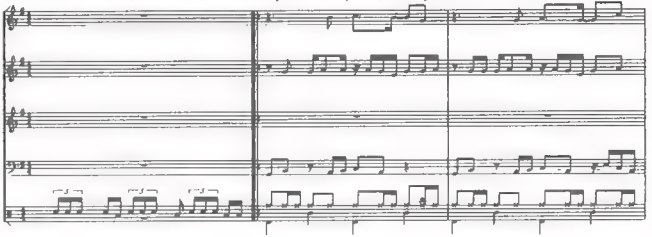
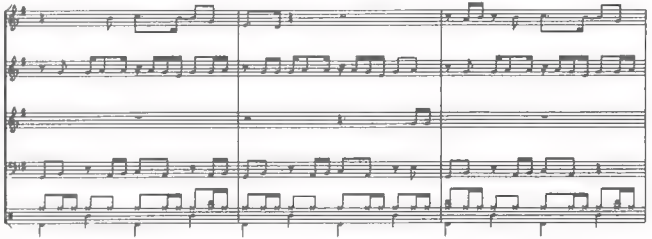
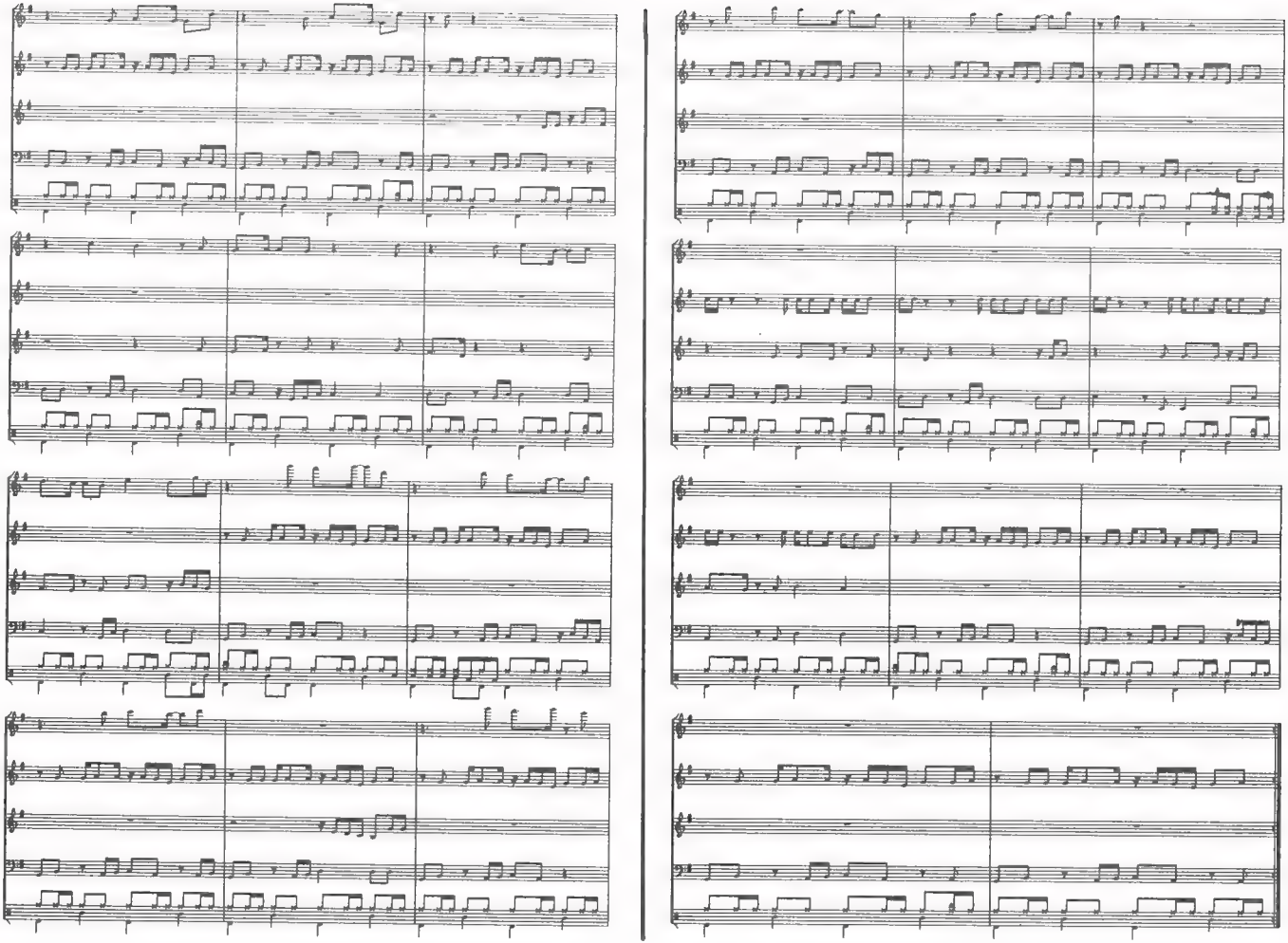
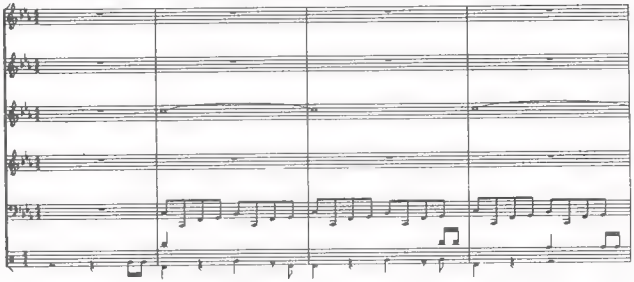
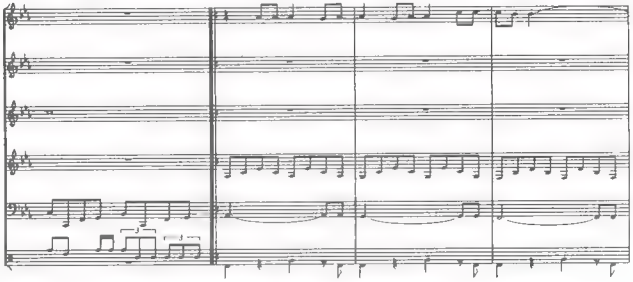
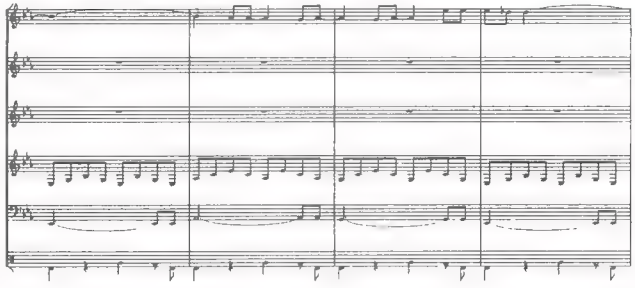
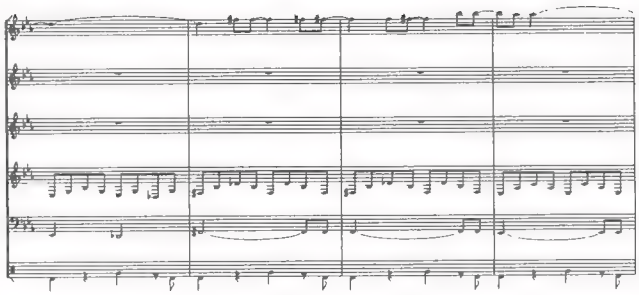
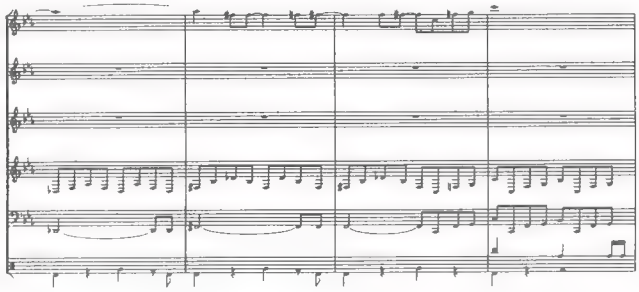
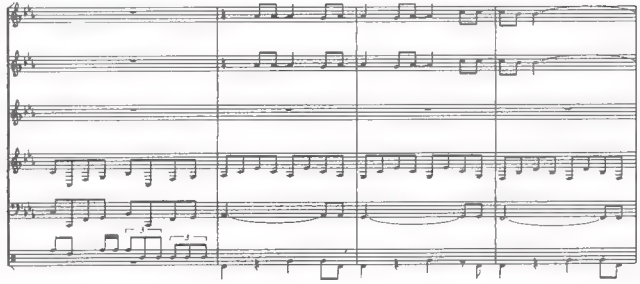
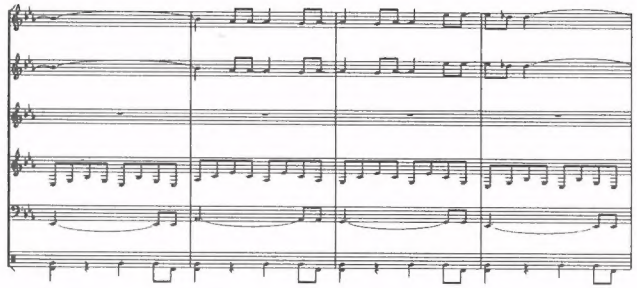
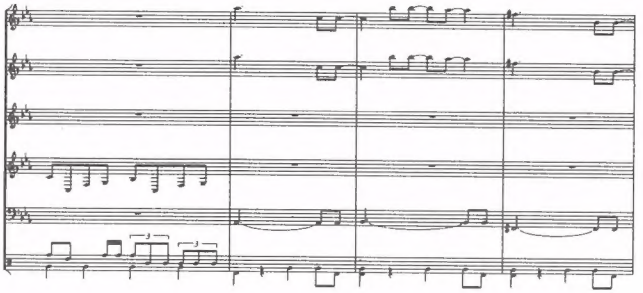
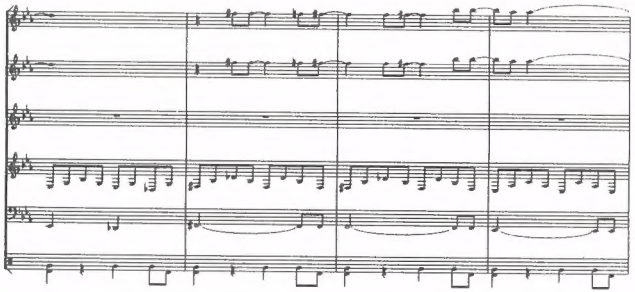
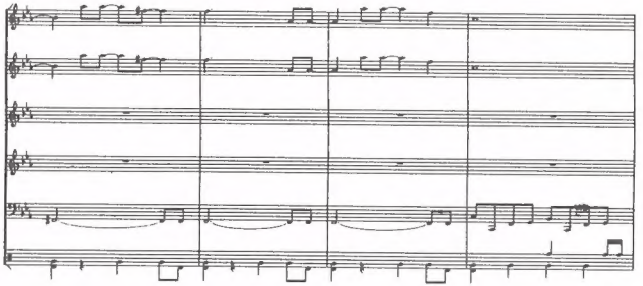
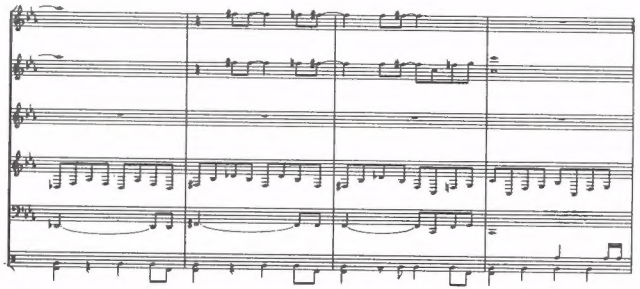
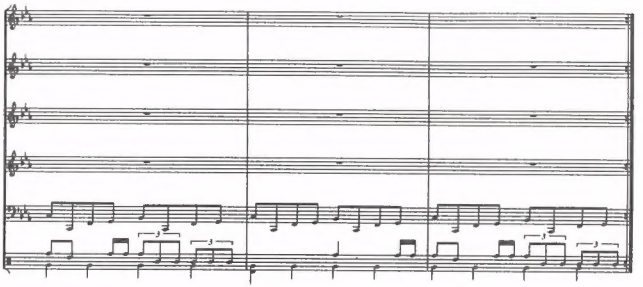
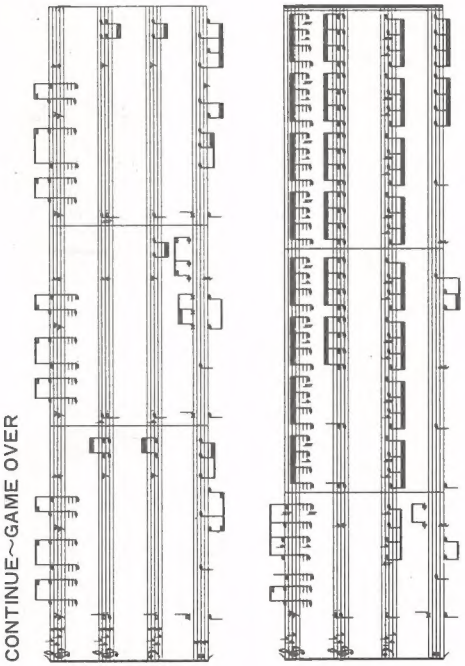


R&Dへ向かう（ボス中間デモ）

決闘R&D（ボス・ステージ1）



UM……（ボス・ステージ1後デモ）

決着R&D（ボス・ステージ2）



プレ・ボン(エンディング1)

HAPPY JAH!あーりませんか(エンディング2-1)

SUNSET SKY Part.4"PAPAYA Version"(エンディング2-2)



CONTINUE～GAME OVER

読・者・プ・レ・ゼ・ン・ト

さて，お待ちかねのプレゼント・コーナーだ。SNKとポニーキャニオンのご好意により，ネオジオCDソフトをはじめ，豪華賞品がズラリとそろっているぞ。

プレゼント希望者は，この本に付属のアンケートはがきに自分の住所，氏名，希望する賞品の番号を一つだけ明記して，ポストに投函しよう。切手を貼らなくていいからおトクだぞ。そうそう，この本についての感想も忘れずに記入してほしい。なお，このはがき以外での応募は，すべて無効となるので注意。

締め切りは，95年1月15日消印有効（アンケートは随時募集）。当選者の発表は，プレゼントの発送をもって換えさせていただく。

1 ネオジオCDソフト

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」
（提供:SNK）

◀ファンならおさえておきたいネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」。自宅で「KOF」が存分に楽しめるぞ。5名様にプレゼント

2 ゲーム・ミュージックCD

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」
（提供:ポニーキャニオン）

◀「KOF'94」のオリジナル・サウンド20曲をドーンと収録。各キャラクターのボイスやSEまでも収録した完全盤だ。3名様に

3 ゲーム・ミュージックCD

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ～アレンジ・サウンド・トラック」
（提供:ポニーキャニオン）

◀SNKサウンドチーム・アレンジ、新世界楽曲雑技団スペシャル・バンド演奏のフル・アレンジ・アルバム。アテナが歌うボーカル曲もあるぞ。3名様に

4 ゲームビデオ

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」
（提供:ポニーキャニオン）

◀「KOF'94」の攻略ビデオ。各チームの攻略コーナー冒頭には，キャラクター・ボイス担当者たちによるオリジナル・ドラマが展開する。これも3名様に

マイコンソフト

NEO・GEOをより鮮明な画像でプレイしたいあなたへ——

XNEO-1

RGB/S ANALOG RGB/S UNIT FOR NEO・GEO

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

XNEO-1RGB/Sは、これまで標準で家庭用テレビのビデオ画面でしか楽しめなかった「NEO・GEO」を、パソコン用の高精細な「アナログRGBモニター」や「S端子付き家庭用テレビ」などにつなぎ、より鮮明な画像を得られる画期的な変換ユニットです。

また、本製品に付属のステレオ・ケーブルで、NEO・GEOの「PHONE」端子と本製品の「オーディオIN」端子を接続することによって、モニターやテレビからステレオ・サウンドを楽しむことができます（テレビやモニターがステレオに対応している必要があります）。

※21ピン・アナログRGBでステレオ・サウンドを楽しむには、当社より発売中の「ステレオ音声対応8ピン-21ピン・アナログRGBケーブル（型番：XC21RGB）／標準価格2,900円（税別）」が必要です。（注：このXC21RGBを直接NEO・GEO本体につなぐことはできません）

※アナログRGBモニター用映像信号は、15ピンと21ピンを両方同時に出力することはできません。

標準価格 **7,600円**（税別）　付属品：音入力用ステレオ・ケーブル（モニターやテレビとの接続ケーブルは含まれておりません。）

XNEO-1使用前 → XNEO-1使用後

サムライスピリッツ © SNK 1993

対応モニター

XNEO-1RGB/Sは下記の様なモニター及びテレビに対応しています。

①水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ、15ピン・アナログRGBモニター
②21ピン・アナログRGBモニター
③S端子付き家庭用テレビ

ご注意：ビデオ入力端子しか持たない家庭用テレビや、24kHzや31kHzの画面モードしか持たないアナログRGBモニターには対応していません。

対応モニターの例

NEC：
PC-KD861, 871, 862S, 863S, 863G
PC-TV354, 472, 453, 454, 455

SHARP：
CZ-600D, 601D, 603D, 604D, 605D, 606D, 607D, 612D, 613D, 860D, 880D, CU-14TV, CU-15M1

FUJITSU：
FMT-DP531, 532

発売元：電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL. 03－3445－6111（大代表）
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内） TEL. 06－203－2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）
大阪本社 06-203-3361（大代表）
西部本社 092-431-7411（大代表）
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-254-6405
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
神戸支局 078-391-5885
高松支局 082-228-5581
下関支局 0878-61-3111
広島支局 0832-67-7478
熊本支局 096-380-7500
鹿児島支局 0992-26-3630

The Future Is Now
SNK®

今、CDとなってキミの手に!!
ネオジオが贈る格闘新世界!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
©SNK 1994
THE KING OF FIGHTERS '94™

チームで挑む衝撃の新システムとSNK歴代スターの競演で、
ただいま人気沸騰中の「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」が、
ついにネオジオCDに登場/2P対戦プレイ・乱入対戦OK!!
ネオジオCD専用ソフト希望小売価格7,800円(税別)

ネオジオCD
トップローディング
タイプ

大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン「ネオジオCD」に格闘新世界、いよいよ
登場/ネオジオマシンでしか遊べない「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」にどうご期待。
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円(税別)

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

NEO·GEO CD

■製品の仕様等は変更する場合があります。

株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京(03)5275-6200 大阪(06)339-0110 ※電話番号はお間違えなく。

定価1,400円(本体1,359円) 雑誌18362-12 T1018362121409